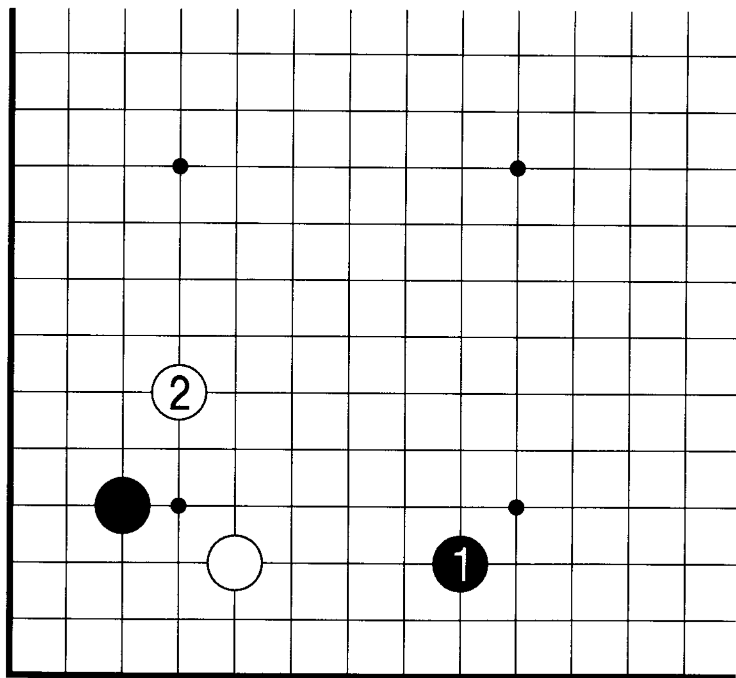
VISIT…

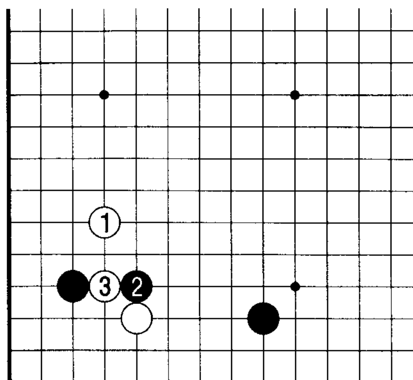
LANZAROTE
Caliente.COM

제 26 형

대사싸움

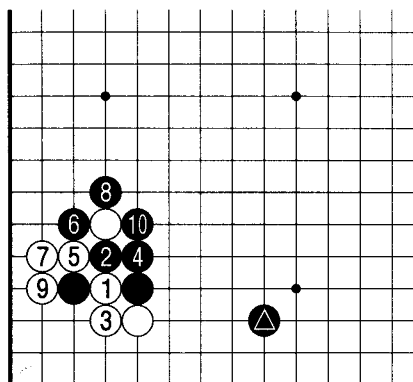


흑1로 협공했을 때 백2의 눈목자 씌움은 가장 난해한 정석의 출발점이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

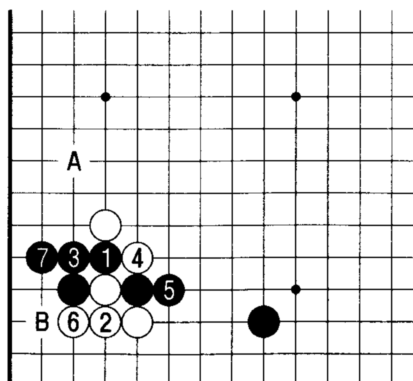
1도(당연한 끼움)

백1로 씌우면 흑은 당연히 2로 붙일 곳이다. 계속해서 백도 3으로 끼워 흑의 약점을 노리게 되는데 다음의 행마가 어렵다. 계속해서 ……


2도

2도(백, 충분)

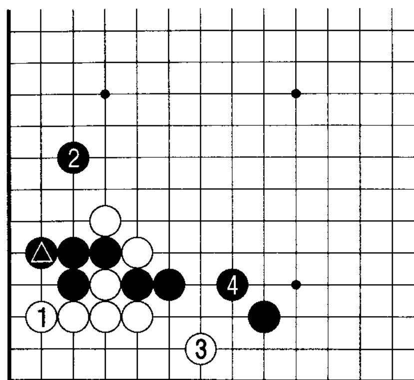
전도에 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 이은 것은 간명을 기한 것인데 이 경우 찬성할 수 없는 수이다. 이하 흑10까지가 기본형인데 흑●가 이상한 곳에 위치하고 있는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.



3도

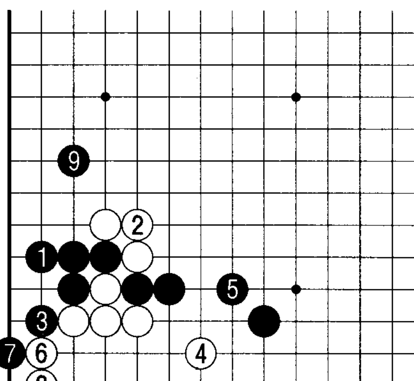
3도(빈삼각의 묘수)

흑1로 단수친 이상 백은 3으로 이을 곳이다. 계속해서 백은 4로 단수친 후 6으로 막게 되는데 흑7의 빈삼각이 A와 B를 맞보기로 하는 묘수이다. 계속해서 ……



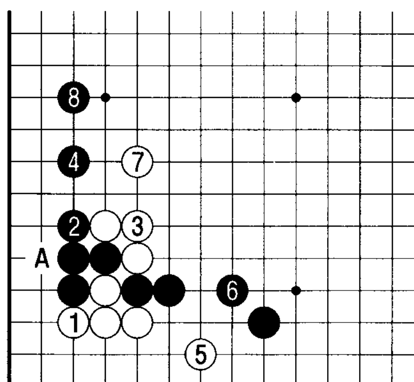
4도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑●로 내려서면 백1로 내려서서 안정을 취하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑2로 진출하고 백3, 흑4까지 세력대 실리의 갈림이 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.



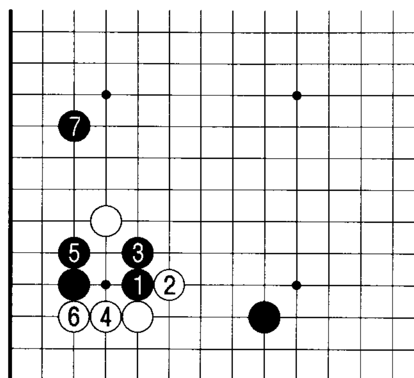
5도(백의 변화)

흑1 때 백2로 이은 것은 주변이 강할 때 고려할 수 있는 수이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 9까지가 예상되는 진행인데 중앙전이 관건이다.



6도(정석)

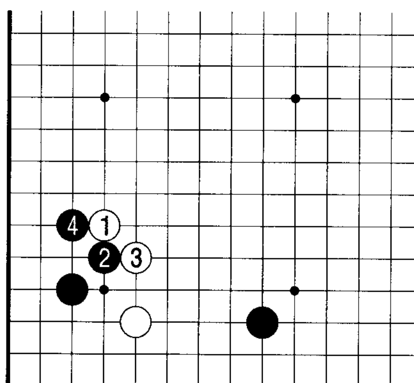
백1로 막았을 때 흑A로는 단순히 2로 미는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 잇고 이하 흑8까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 기본 정석이다.



7도

7도(간명한 진행)

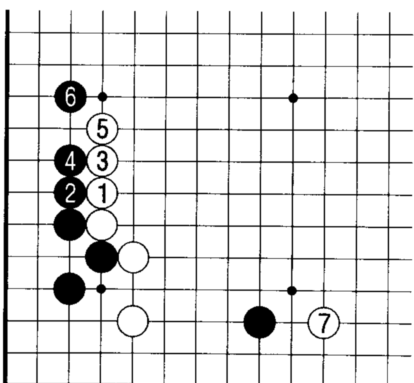
흑1로 붙였을 때 백2로 젖히면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 7까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



8도

8도(간명책)

백1로 씌웠을 때 흑2로 마늘모 붙인 후 4에 호구친 것은 복잡한 변화를 피해 알기 쉽게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



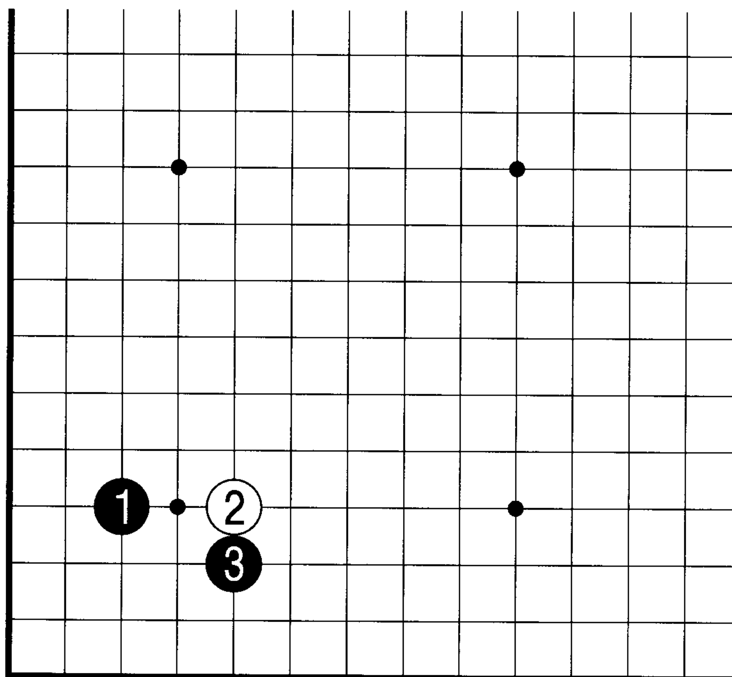
9도

9도(호각)

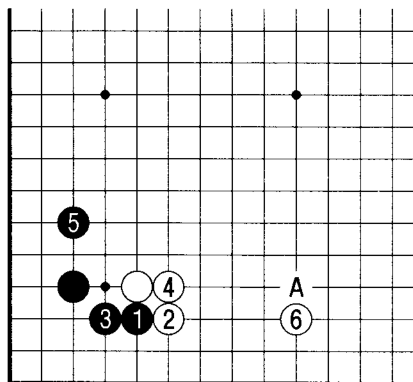
전도에 계속해서 백은 1로 뻗은 후 이하 흑6까지 선수로 세력을 쌓는 것이 요령이다. 선수를 취해 백7로 공격하게 되는데 흑백 충분히 둘 수 있는 진행이다.

제 27 형

한칸 높은 걸침



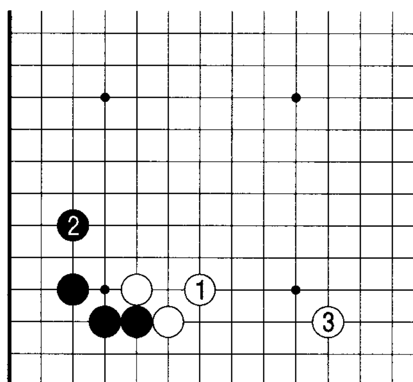
흑1 때 백2의 한칸 높은 걸침은 실리에 약한 반면에 속도를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 흑3은 실리를 중시하는 붙임. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴본다.



1도

1도(기본 정석)

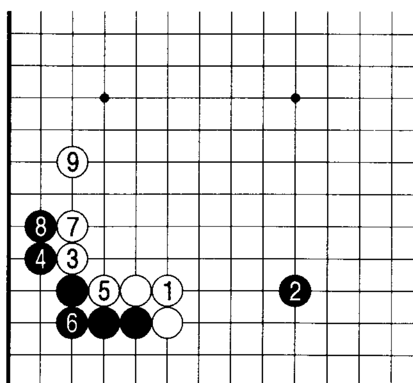
흑1로 붙이면 백2로 젖히는 것은 가장 상식적인 수이다. 계속해서 흑3으로 늘고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백6으로는 A도 가능하다.



2도

2도(기본 정석)

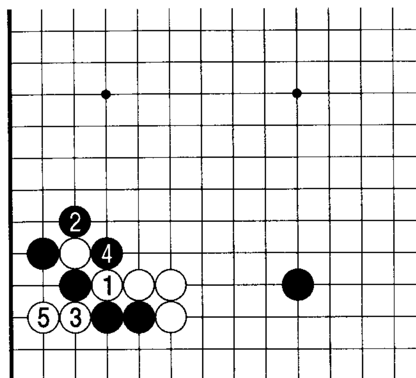
백은 단순히 잇지 않고 1로 호구쳐서 잇는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 받고 백3으로 벌리기까지 기본 정석인데 백으로선 변으로 한줄 더 진출한 모습이다.



3도

3도(백, 두터움)

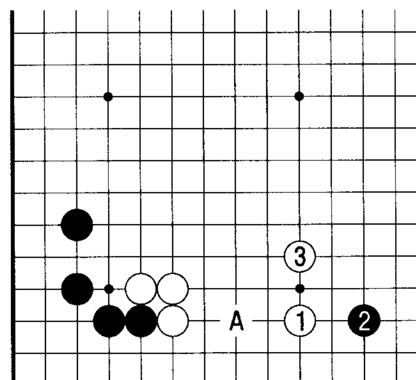
백1로 이엇을 때 흑2로 협공하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 악수일 가능성이 높다. 이때는 백3으로 붙이는 것이 호착으로 이하 백9까지 두터움을 쌓아서 충분하다.



4도

4도(백, 만족)

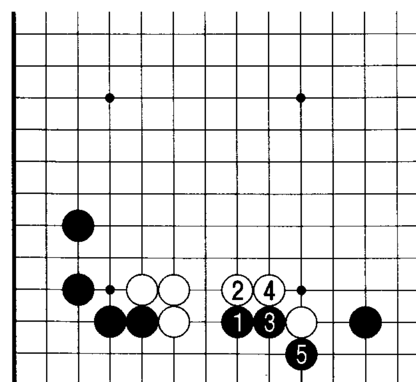
전도의 수순 중 백1로 두었을 때 흑2로 단수치는 변화이다. 이때는 백3으로 끊은 후 5에 뻗는 것이 요령으로 귀의 실리가 커서 백이 유리하다.



5도

5도(약점을 보강)

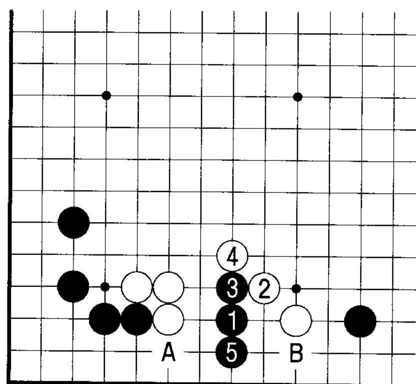
백1로 벌리면 흑2로 다가서는 것이 A의 침입을 노려 호점으로 작용한다. 백3으로 한칸 뛴 것은 A의 약점을 효율적으로 방비하는 요령이다.



6도

6도(통렬한 침입)

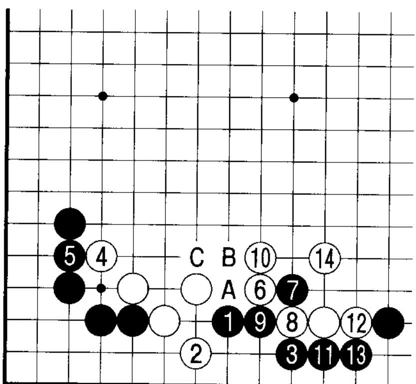
백이 약점을 보강하지 않고 다른 곳에 손을 돌리면 흑1로 침입하는 것이 호점이 된다. 계속해서 백2로 막고 흑3 이하 5까지가 기본형인데 백을 미생마로 만들 수 있다.



7도

7도(백, 무리)

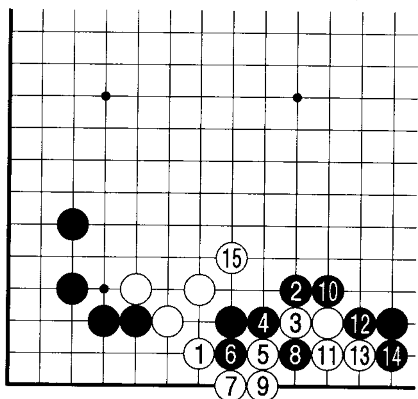
흑1로 침입했을 때 백이 전도처럼 처리하지 않고 2로 마늘모해서 잡으러 가는 것은 무리수이다. 흑은 3으로 밀어 백4와 교환시킨 후 5에 내려서는 것이 호착이다. 계속해서 A와 B를 맞보기로 노리면 백이 곤란한 형태이다.



8도

8도(침입의 급소)

2도의 정석 이후에는 흑1로 침입하는 것이 급소점이다. 계속해서 백2로 마늘모해서 넘는 것을 방해한 것은 절대점이며 이하 백14까지가 기본 정석이다. 수순 중 백4, 흑5를 생략하면 백14 이후 흑A, 백B, 흑C로 끊는 수가 남는다.



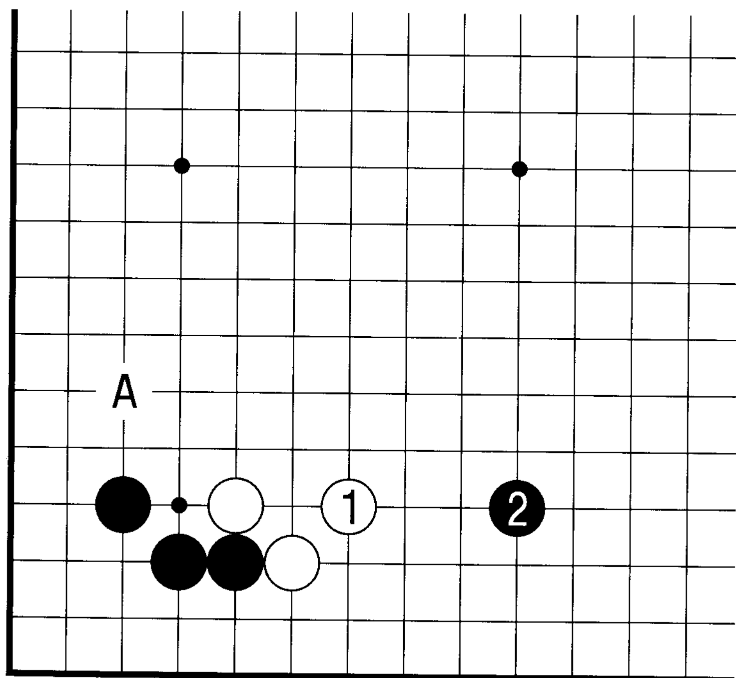
9도

9도(중앙을 중시)

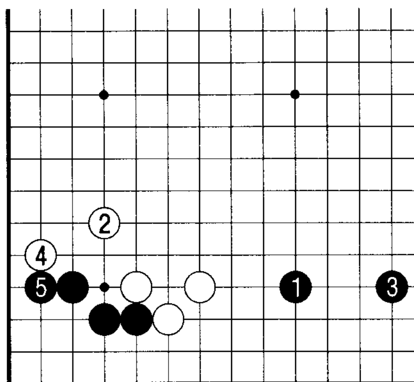
백1로 마늘모했을 때 흑은 중앙을 중시하여 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 치받은 후 5에 넘게 되는데 이하 백15까지가 기본 정석이다.

제 28 형

급격한 협공



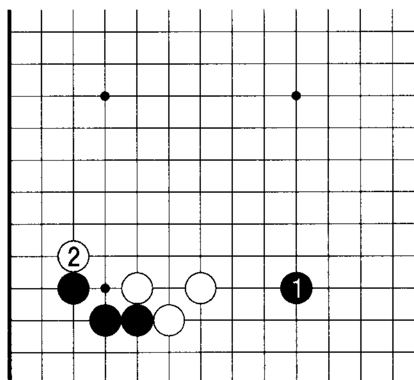
백1로 호구쳤을 때 흑A로 한칸 뛰어 귀를 지키면 가장 알기 쉽다. 흑2로 협공한 것은 변을 중시한 적극전법. 그럼 흑2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

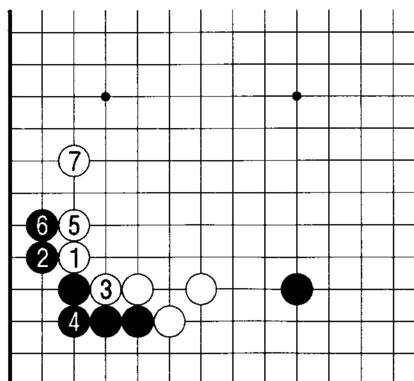
흑1로 협공하면 백은 2로 날일자하는 것이 행마법이다. 계속해서 흑3으로 전개하고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(강력한 붙임)

흑1로 협공했을 때 백2로 붙이는 수는 상대의 약점을 이용해서 형태를 정비하겠다는 뜻인데 다소 모험이 뒤따른다. 계속해서 ……



3도

3도(백, 만족)

백1로 붙였을 때 흑2로 응수해 준다면 백3으로 치받아 백으로선 대만족이다. 계속해서 흑4로 잇고 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 백이 두터운 결말이다.

4도

4도(흑의 반발)

백1로 붙이면 흑은 2·4로 절단한 후 6으로 뻗는 것이 강력한 반발수단이다. 계속해서 백7로 내려서고 이하 13까지 복잡한 전투가 벌어지는 것은 필연인데 ……

5도

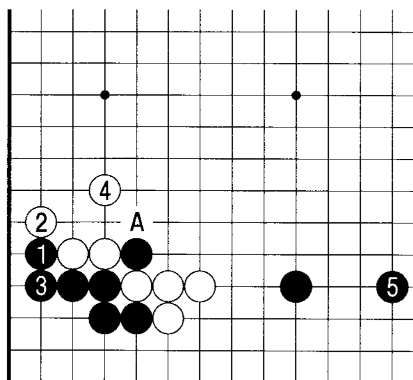
5도(난해한 진행)

전도에 계속해서 흑1로 어깨짚는 것이 흑으로선 적절한 행마법이다. 계속해서 백2로 밀고 이하 8까지가 예상되는 수순인데 쌍방 앞이 어려운 난해한 진행이다.

6도

6도(백, 만족)

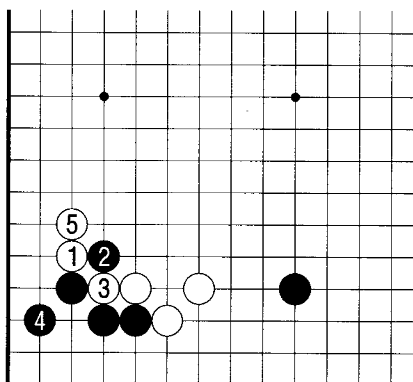
흑1, 백2 때 흑3·5로 젖혀이은 것은 간명을 기한 것이다. 백4로 젖힌 후 6으로 단수친다면 흑7로 끊어 9까지 실리를 차지하는 것이 요령이다. 그러나 이 결과는 흑● 한점이 약해져서 백이 약간 유리하다.



7도

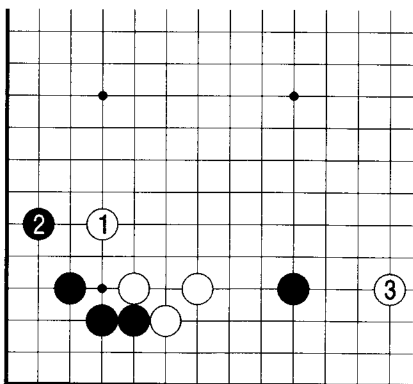
7도(백, 불만)

흑1·3으로 젖혀 이엇을 때 전도처럼 백A로 단수치지 않고 백4로 한칸 뛰는 것은 좋지 않다. 흑5로 전개하고 나면 이 결과는 흑이 유리하다.


8도

8도(흑, 불리한 싸움)

백1로 붙였을 때 흑2로 붙여 절단하는 것은 의문이다. 백3으로 끊으면 흑은 4로 보강할 수밖에 없는데 백5까지 흑이 불리한 싸움이다.

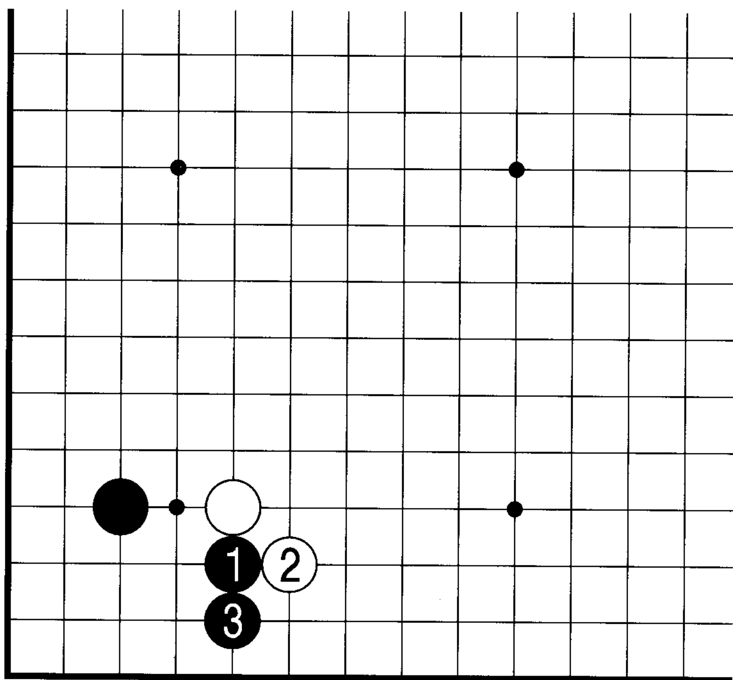

9도

9도(백, 활발)

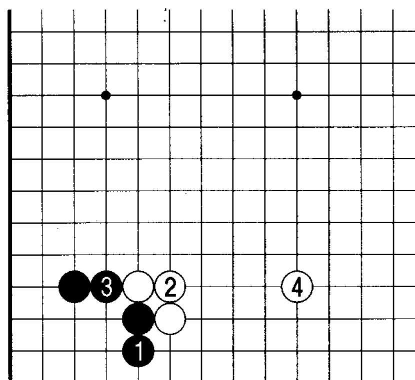
백1로 날일자했을 때 흑2로 귀를 받는 것은 너무 실리를 밝힌 수이다. 백은 선수를 취해 3으로 협공해서 대세의 주도권을 장악할 수 있다.

제 29 형

실리를 중시



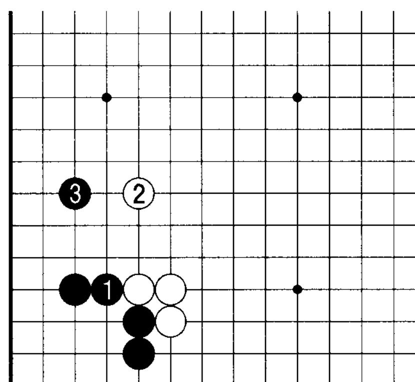
흑1로 붙이고 백2로 젖혔을 때 흑3으로 내려선 것은 극단적인 실리지향의 수이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

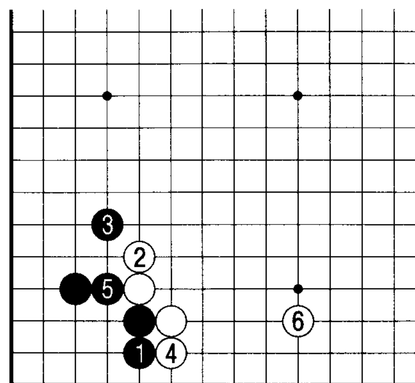
흑1로 내려서면 백2로 잇는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 치받고 백4로 전개하기까지 쌍방 호각의 갈림이다.



2도

2도(중앙을 중시)

흑1로 치받았을 때 백은 변으로 전개하지 않고 2로 두칸 뛰는 수도 고려할 수 있다. 백2는 중앙을 중시한 수로 흑3으로 받기까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



3도

3도(백, 충분)

흑1로 내려섰을 때 백은 2로 뻗는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3으로 받는 정도인데 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 전개해서 백으로선 충분한 갈림이다.

4도(호각의 갈림)

백1 때 전도의 진행이 싫다면 흑은 2로 치받은 후 4에 꼬부리는 것이 좋다. 백5로 뻗기까지 형태가 일단락된 모습인데 쌍방 호각의 갈림이다.

4도

5도(백, 충분)

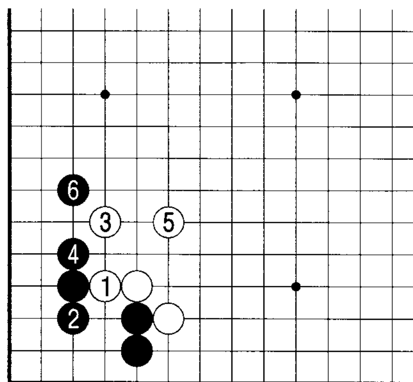
백은 1로 호구치는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 치받고 백3 이하 7까지의 진행이 예상되는데 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.

5도

6도(흑, 호조)

백1로 치받는 것은 형태에 얽매인 수이다. 흑은 2로 내려서는 것이 호착으로 백3이라면 흑4로 날일자해서 흑이 유리한 갈림이다.

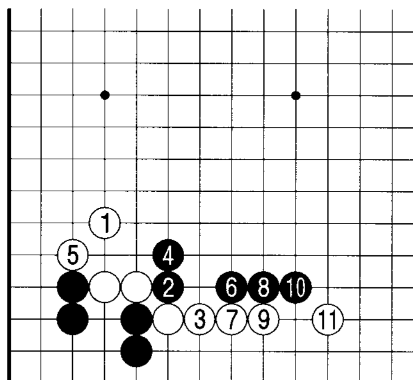
6도



7도

7도(흑, 충분)

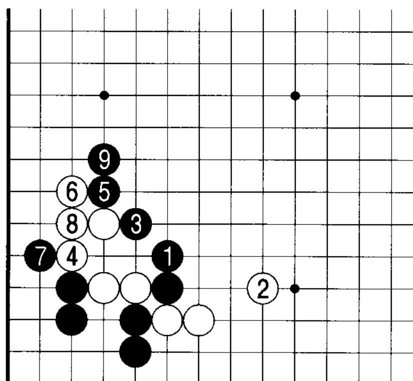
백1, 흑2 때 백은 3으로 한칸 뛰는 것이 행마법이다. 계속해서 흑4로 호구자리 급소를 차지하고 백5, 흑6까지 일단락인데 흑의 실리가 돋보이는 결말이다.



8도

8도(강력한 절단)

흑은 주변이 강할 경우 백1 때 2로 끊는 강수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗는다면 흑도 4로 뻗는 것이 요령으로 이하 백11까지 흑으로선 전혀 불리할 것이 없는 싸움이다.



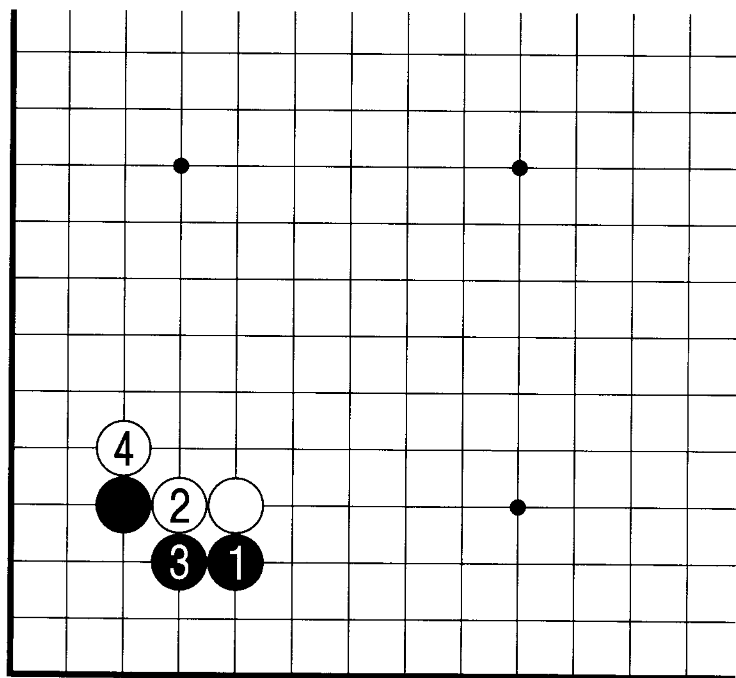
9도

9도(백, 곤란)

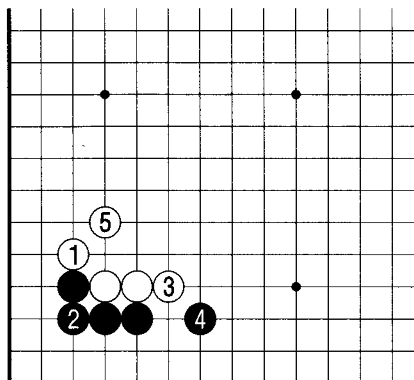
흑1로 뻗었을 때 백이 전도의 수순을 따르지 않고 2로 날일자하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 마늘모 붙이는 것이 형태상의 급소로 백4를 기다려 이하 흑9까지 공략하면 백이 곤란한 모습이다.

제 30 형

변을 중시



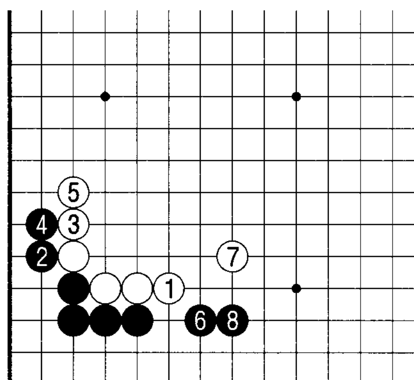
흑1로 붙였을 때 백2로 치받은 후 4에 젖힌 수는 변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 백4 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

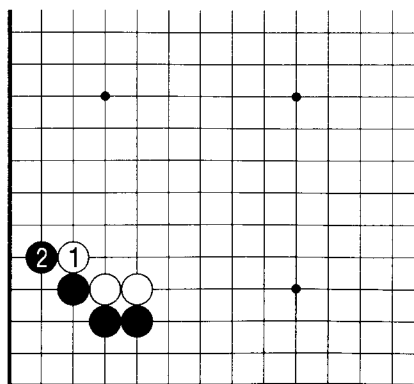
백1로 젖히면 흑2로 잇는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 변화)

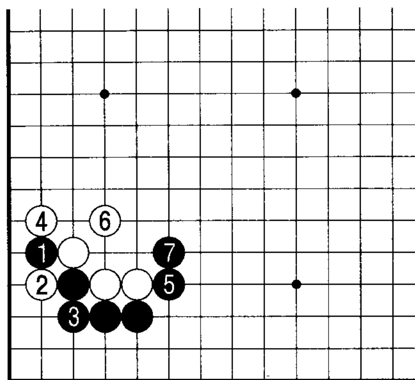
백1로 뻗었을 때 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 한칸 뛰는 수도 가능하다. 백은 이하 7까지 선수로 세력을 쌓는 정도인데 피차 둘 만한 갈림이다.



3도

3도(이단젖힘)

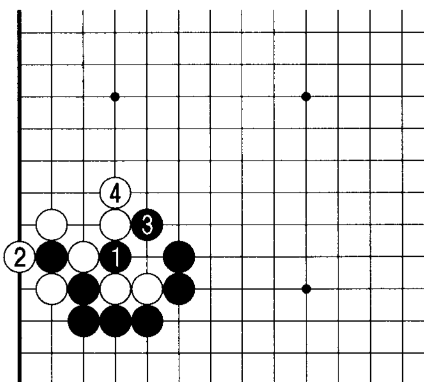
백1로 젖혔을 때 흑2로 이단젖힌 것은 한점을 사석으로 삼아 형태를 정비하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

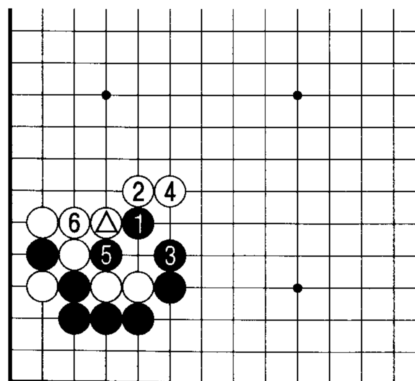
전도 이후 흑1에는 백2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것이 요령이다. 흑은 5로 두점머리를 두들기게 되는데 백6, 흑7까지가 기본 정석이다.



5도

5도(후속수단)

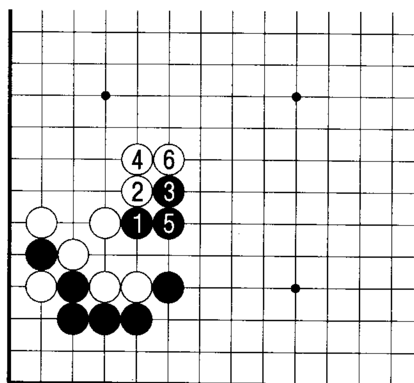
전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 먹여치는 것이 후속수단이다. 백은 2로 따내게 되는데 흑3, 백4까지가 기본 정석이다.



6도

6도(백, 호조)

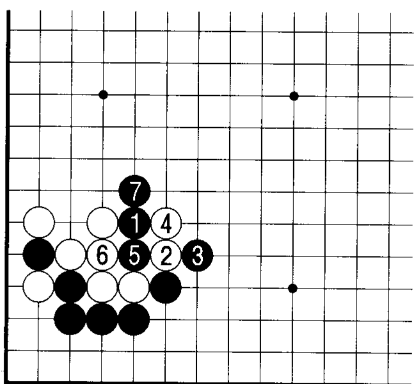
백△로 호구쳤을 때 곧장 흑1로 붙이는 것은 의문이다. 이때는 백2로 젖히는 것이 요령으로 흑3 때 백4로 뻗는 것이 연관된 수순이다. 흑5에는 백6으로 이어서 백 모양이 활발하다.



7도

7도(백, 충분)

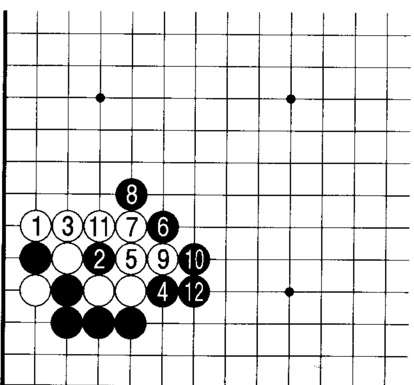
흑1, 백2 때 흑3으로 되젖힌다면 백4로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 계속해서 흑은 5에 잇는 정도인데 백6으로 꼬부리는 자세가 두터워서 백이 유리하다.



8도

8도(백, 곤란)

흑1로 붙였을 때 백2로 젖히는 수는 형태에 얽매인 속수이다. 흑은 3으로 젖히는 것이 좋은 수로 백4에는 이하 흑7까지 처리해서 백이 곤란한 모습이다.



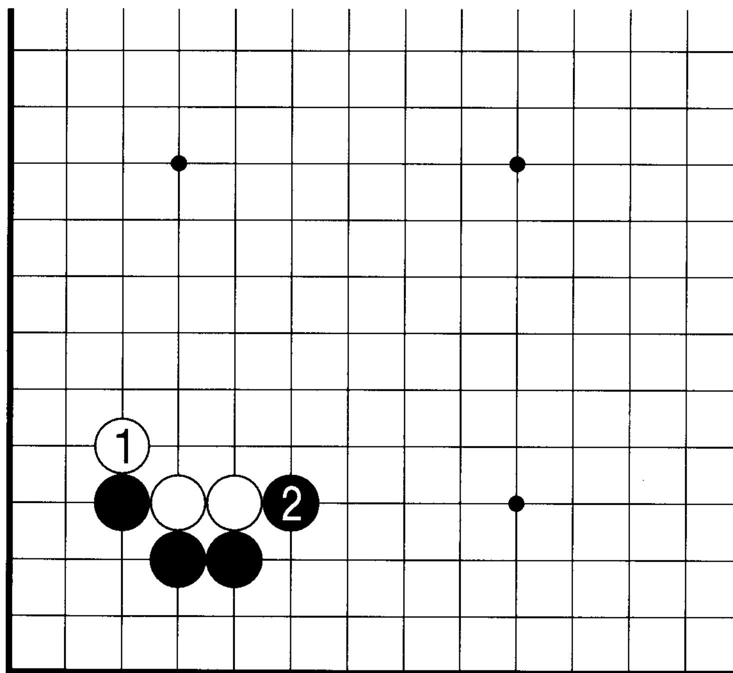
9도

9도(정석)

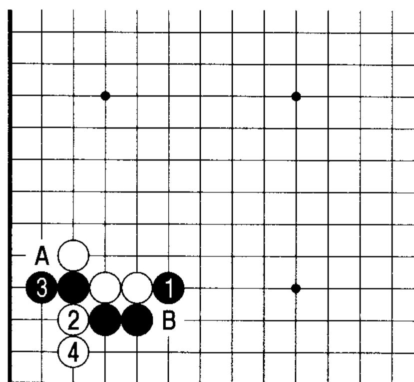
백1로 단수쳤을 때 흑은 곧장 2로 끊는 수도 성립한다. 백3으로 잇는 것을 기다려 이하 흑12까지 한점을 사석으로 삼아 세력을 쌓겠다는 것이 흑의 작전이다. 이 결과는 쌍방 호각의 갈림이다.

제 31 형

작은 눈사태정석



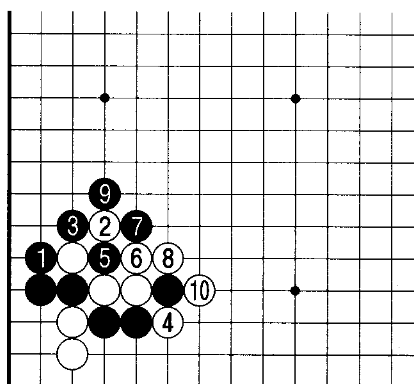
백1로 젖혔을 때 흑2로 두점머리를 두드리는 형태는 일명 작은 눈사태정석으로 불려지고 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(좋은 수순)

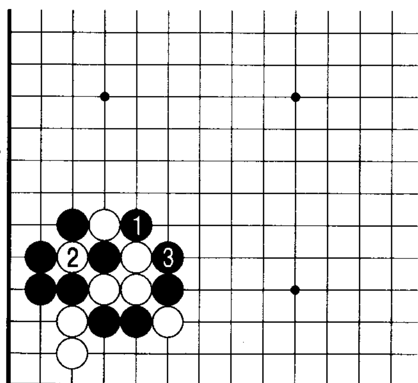
흑1로 젖히면 백은 2로 단수친 후 4에 뻗는 것이 좋은 수순이다. 이후 백은 A와 B를 맞보기로 하고 있다. 계속해서 ……



2도

2도(기본 정석)

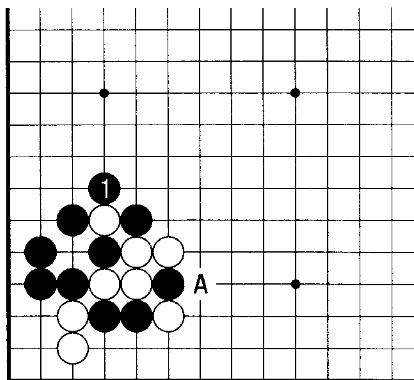
전도 이후 흑은 1로 미는 것이 요령이다. 계속해서 백2로 호구치고 이하 백10까지의 진행이 되는데 피차 불만없는 기본 정석이다.



3도

3도(백, 죽음)

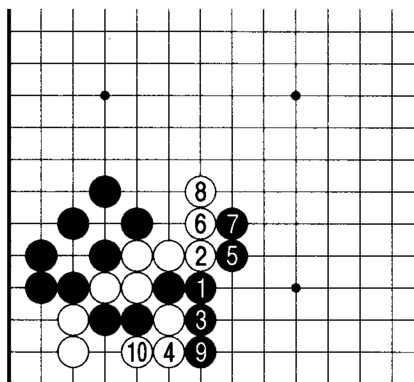
전도의 수순 중 흑1로 단수쳤을 때 백2로 따내는 수는 없다. 흑3으로 단수치면 백은 몰아떨구기의 형태가 되어 더이상 저항이 불가능한 모습이다.



4도

4도(백, 손뺌)

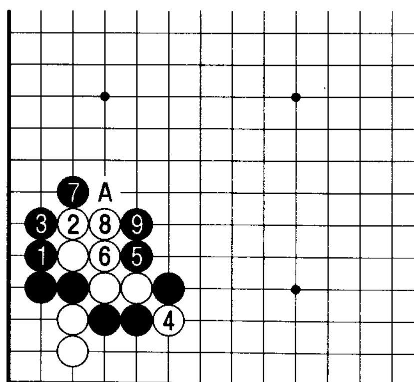
흑1로 따냈을 때 백은 A에 따내지 않고 다른 큰 곳에 손을 돌리는 수도 가능하다. 그러나 특별한 경우가 아니면 백은 A로 따내는 것이 두텁다.



5도

5도(흑의 노림)

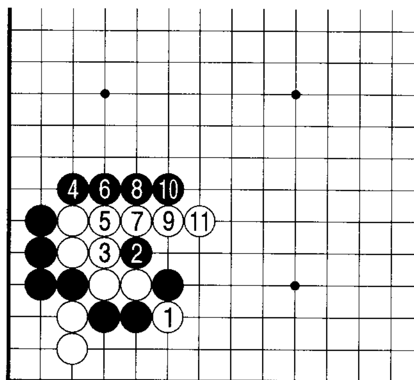
전도 이후 흑은 1로 움직이는 수가 성립한다. 계속해서 백2로 막고 흑3 이하 백10까지가 기본형인데 흑으로선 백의 약점을 이용해서 하변에서 모양을 갖춘 모습이다.



6도

6도(축과 연관)

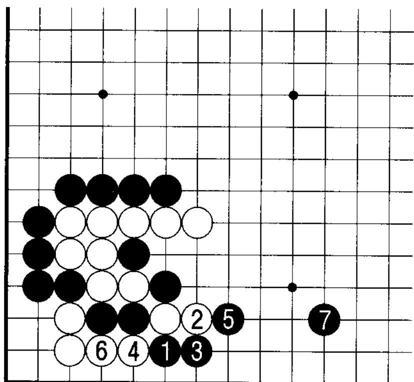
정석 수순 중 흑1로 밀었을 때 백2로 뻗는 수는 축이 유리할 때 고려할 수 있는 수단이다. 계속해서 흑3으로 밀고 이하 백8까지 진행된 이후 흑9로 단수쳤을 때 A의 축 성립여부가 관건이다.



7도

7도(사석전법)

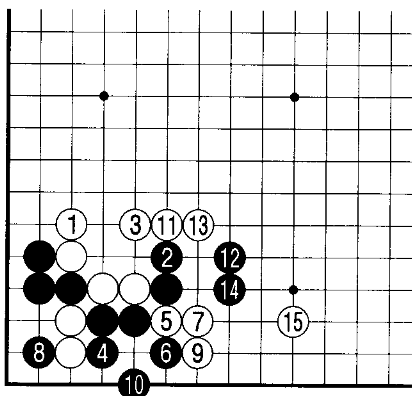
백1로 끊었을 때 흑은 축과 상관없이 2로 단수친 후 이하 백11까지 사석처리하는 것도 가능하다. 얼핏 백에게 허용한 실리가 큰 것같지만 흑에겐 노림수가 남아 있다.



8도

8도(흑의 노림수)

흑의 노림수란 흑1로 단수쳐서 움직이는 수를 말한다. 계속해서 백2로 뻗고 흑3으로 밀면 백은 4로 단수칠 수밖에 없는데 흑5를 선수한 후 7로 전개해서 안정이 가능한 모습이다.



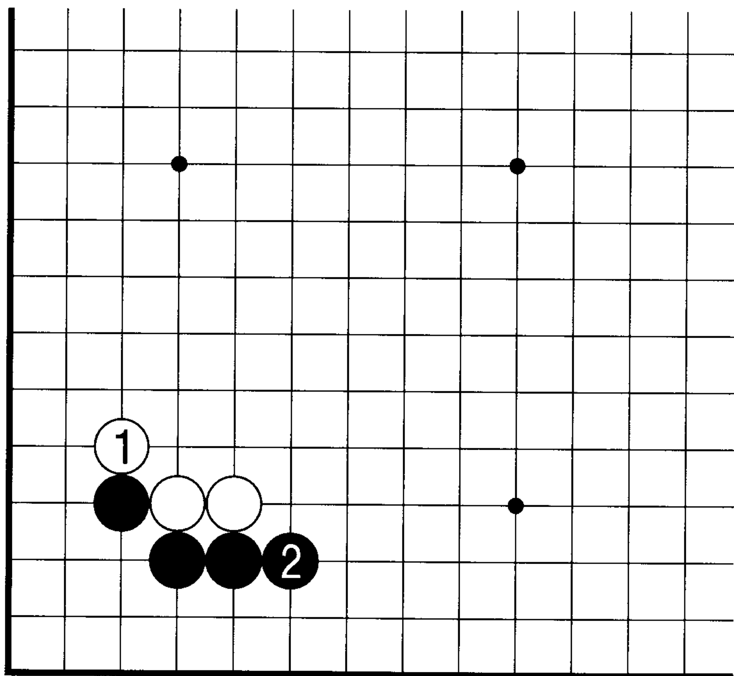
9도

9도(전투)

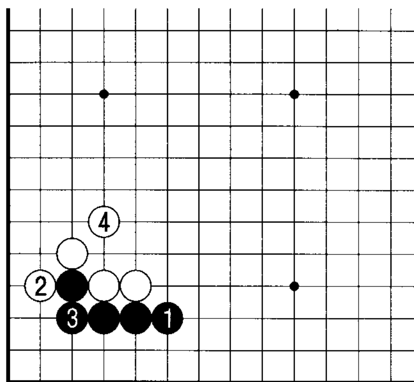
백1로 뻗었을 때 흑은 단순히 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 백15까지가 기본형인데 장차 중앙전투가 관건으로 떠오른다.

제 32 형

간명한 선택



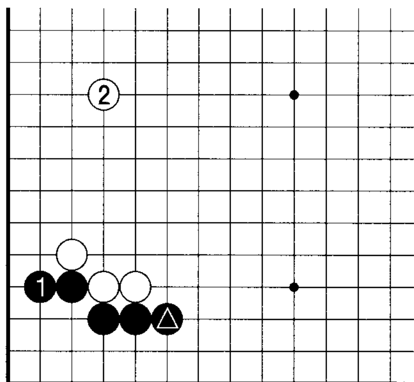
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 뻗는 수도 가능하다. 그럼 흑2로 뻗은 이후 간명한 정석진행에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

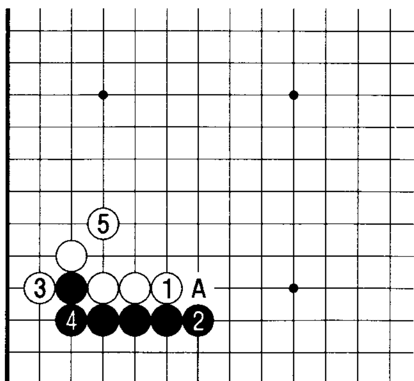
흑1로 뻗었을 때 백2로 단수친 후 4에 호구치면 가장 간명하다. 계속해서 흑은 손을 돌려 큰 곳에 선행하게 되는데 피차 불만없는 갈림이다.



2도

2도(발빠른 선점)

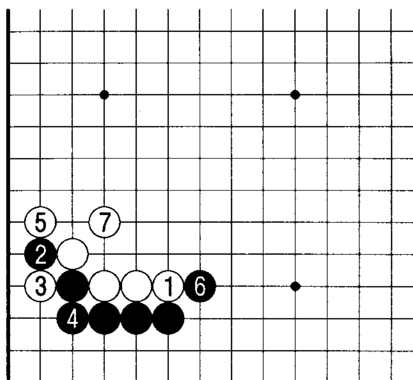
흑▲로 뻗었을 때 백은 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하는 수도 성립한다. 이때는 흑1로 내려서는 것이 차후 공격을 노리는 침착한 호착이다. 계속해서 백2로 전개한 것은 연관된 속력 행마이다.



3도

3도(흑, 느슨)

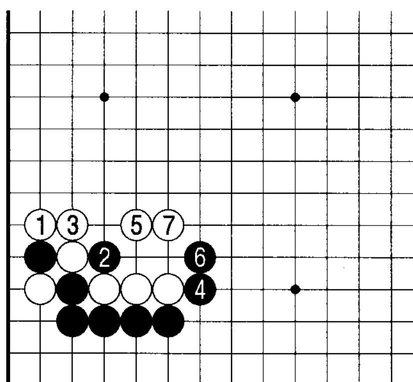
백은 재차 1로 미는 수도 성립한다. 이때 흑이 A에 젖히면 매우 난해한 진행이 되는데 흑2로 뻗은 것은 간명을 기한 것이다. 백3으로 단수치고 5에 호구치기까지 백이 약간 활동적이다.



4도

4도(백, 만족)

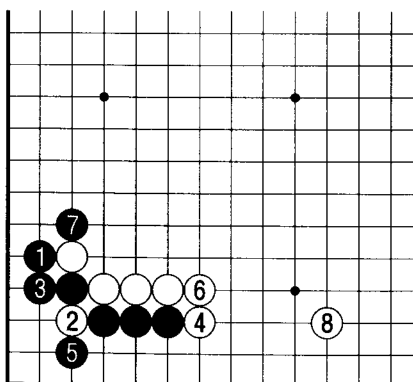
백1로 밀었을 때 흑2로 이단젖히는 것은 이 경우 좋지 않다. 백은 3·5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것이 좋은 수로 흑6으로 젖혀도 백7로 호구치면 백이 유리한 결말이다.



5도

5도(흑, 불만)

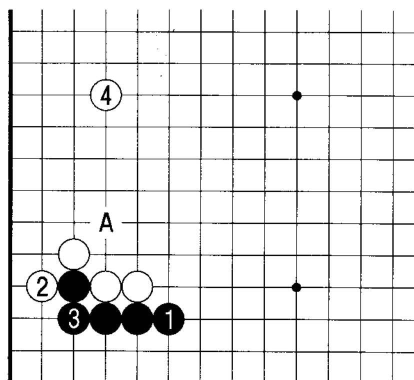
백1로 단수쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 젖히는 변화이다. 그러나 이 역시 백이 5로 장문 씌워 흑 한점을 제압하면 흑으로선 별무신통인 결말이다.



6도

6도(흑, 충분)

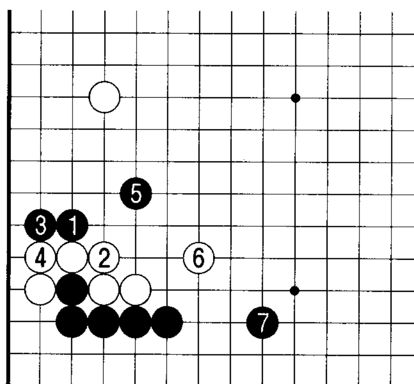
흑1로 이단젖혔을 때 백2로 단수친 후 4에 젖히는 것은 이 경우 의문이다. 흑3·5면 백은 6으로 보강할 수밖에 없는데 흑7로 단수치는 자세가 좋아 흑이 유리하다.



7도

7도(발빠른 전개)

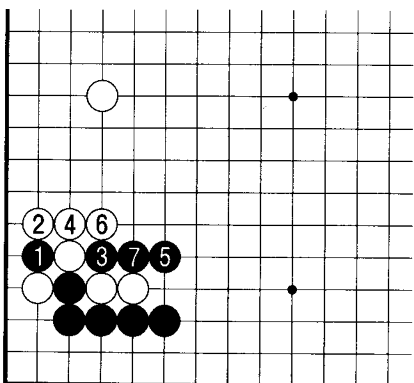
흑1로 뻗었을 때 백은 2로 단수친 후 A에 호구치지 않고 곧장 4로 전개하는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 백의 엷음을 추궁하게 되는데 ……



8도

8도(흑, 충분)

흑은 1로 껴붙이는 것이 백의 약점을 이용하는 요령이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3, 백4를 선수한 후 이하 흑7까지 처리해서 충분한 결말이다.



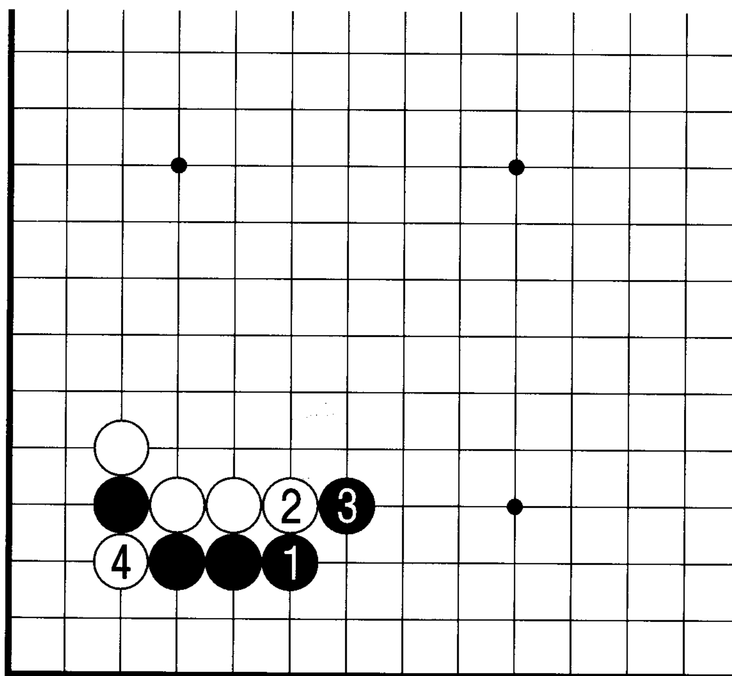
9도

9도(백, 만족)

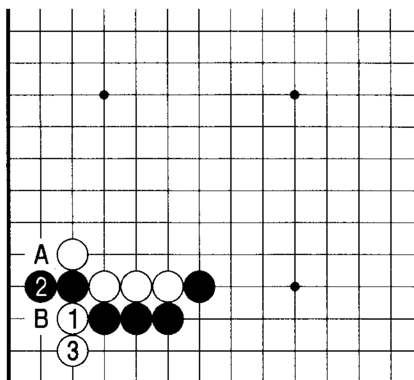
흑1로 직접 끊은 후 백2 때 흑3을 선수하는 정도로는 만족할 수 없다. 이하 흑7까지 백 두 점을 잡을 수 있지만 흑은 중복을 피할 수 없는 모습이다.

제 33 형

큰 눈사태정석



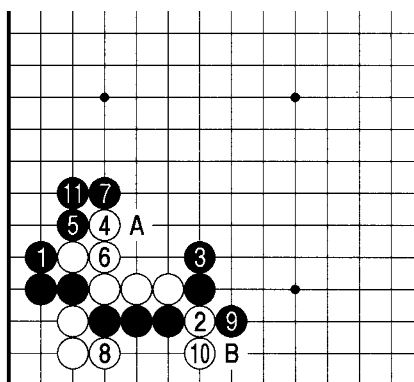
흑1로 밀고 백2로 막았을 때 흑3으로 젖히면 난해한 정석은 피할 수 없다. 백4로 끊은 이후의 진행이 피차 어렵다.



1도

1도(선택의 기로)

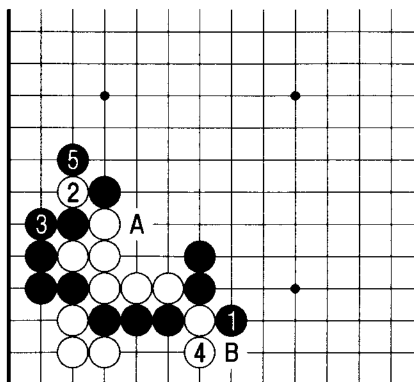
백1로 단수치면 흑은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 백3으로 내려섰을 때가 흑으로선 선택의 기로이다. 계속해서 흑A는 세력을 중시하는 것이고 흑B는 실리를 중시하는 수이다.



2도

2도(정석)

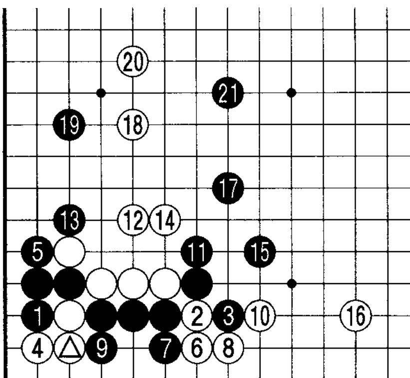
먼저 흑1로 밀고 나가는 정석 변화이다. 이때는 백2로 끊는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 흑11까지가 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 젖혀 중앙을 중시할 것인지 B에 막아 변을 중시할 것인지 선택하게 된다.



3도

3도(대동소이)

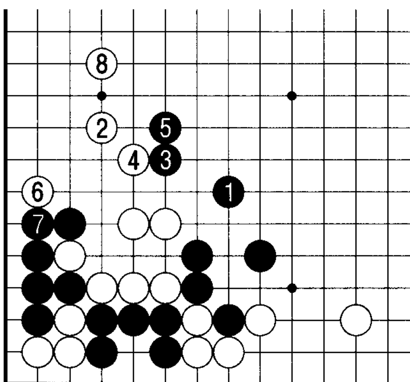
흑1로 단수쳤을 때 백은 2로 단수친 후 4에 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 5에 단수쳐서 백 한점을 잡게 되는데 A와 B를 노림으로 남겨서 전도와 대동소이한 결말이다.



4도

4도(실리를 중시)

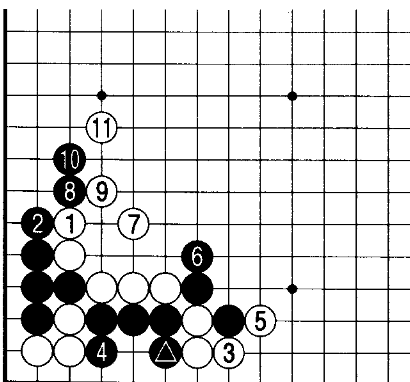
흑1로 꼬부린 것은 귀의 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백2로 끊고 흑3 이하 21까지 복잡한 싸움이 되는데 귀의 실리를 차지했다는 것이 흑의 자랑이다.



5도

5도(백의 변화)

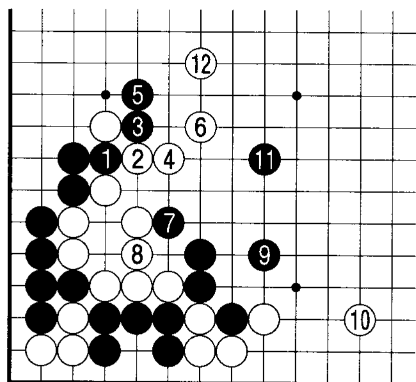
전도의 수순 중 흑1로 날일자했을 때 백은 2로 눈목자하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 씌운다면 백4·6을 선수한 후 8로 한칸 뛰는 것이 행마의 요령이다. 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



6도

6도(최신수법)

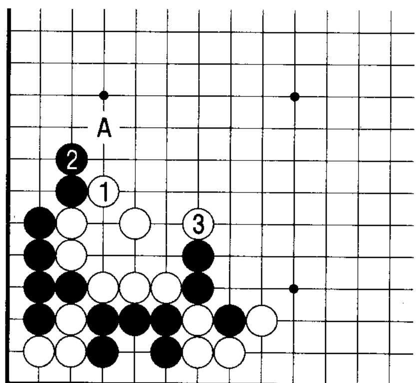
흑●로 막았을 때 백1로 뻗은 후 3으로 미는 수가 최근에 와서 개발된 수법이다. 계속해서 흑4로 막고 백5 이하 11까지의 진행이 이루어지는데 ……



7도

7도(정석)

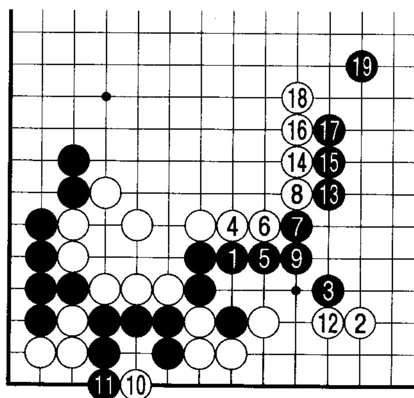
전도에 계속해서 흑은 1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백4로 뻗고 흑5 이하 백12까지 난해한 진행이 이루어지는데 이 역시 기본 정석에 속한다.



8도

8도(백의 변화)

백1, 흑2 때 백A에 한칸 뛴 수로는 백3으로 붙여 형태를 갖추는 수도 성립한다. 계속해서 ……



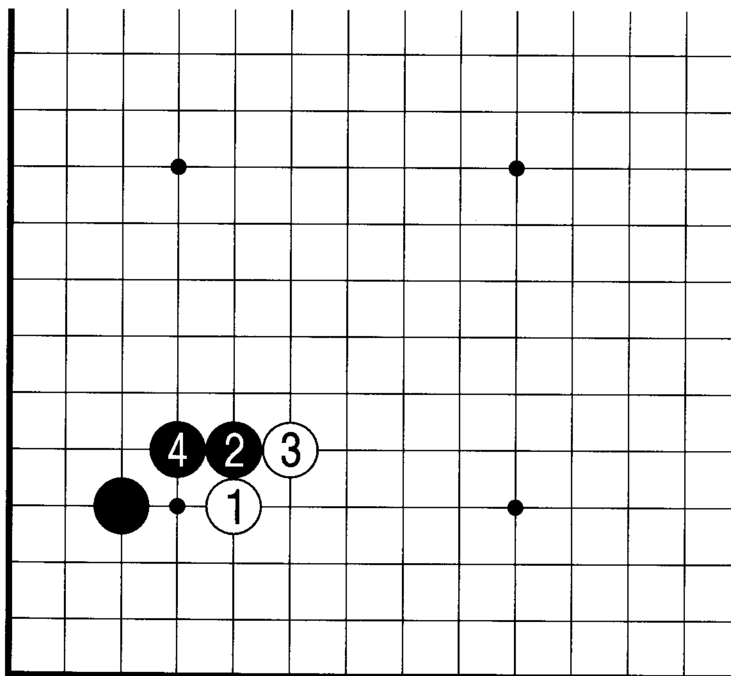
9도

9도(신정석)

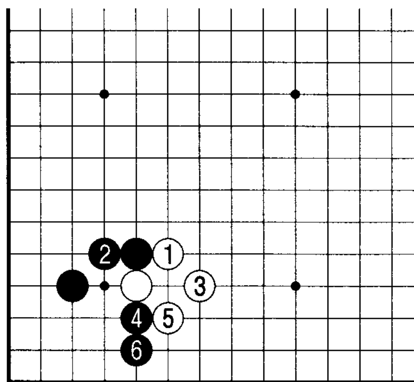
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 한수인데 백2로 두칸 벌리고 이하 흑19까지가 현대 정석이다. 이 정석은 바둑판의 1/4을 차지할 정도로 대형정석에 속한다.

제 34 형

바깥붙임



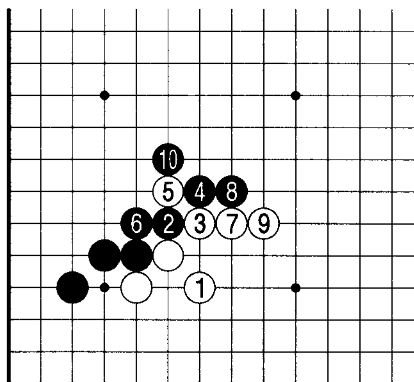
백1로 걸쳤을 때 흑2로 붙인 것은 변을 중시하겠다는 뜻이다. 백3으로 젖히고 흑4로 뻗은 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

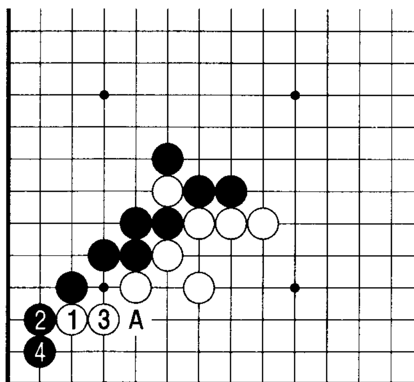
백1로 젖히고 흑2로 뻗으면 백은 3으로 호구치는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑4로 붙인 것은 귀의 실리를 중시한 것으로 구정석의 일종이다.



2도

2도(정석)

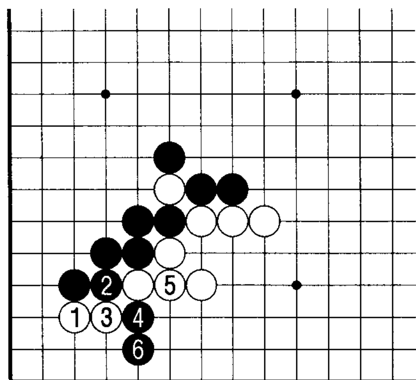
백1로 호구쳤을 때 흑은 2로 젖혀 변을 중시하는 것이 보통이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 이단젖히는 것이 행마법으로 백5 이하 흑10까지가 기본 정석이다.



3도

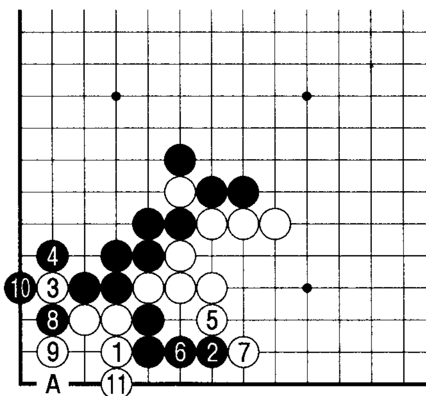
3도(실리상의 요점)

전도에 계속해서 백은 1로 붙이는 것이 실리상의 요점이다. 반대로 흑A에 붙이는 것과는 상당한 차이이다. 계속해서 흑2로 젖힌 후 4에 뻗는다면 백은 선수로 이득을 취한 셈이다. 흑4는 손을 빼는 것이 보통이다.


4도

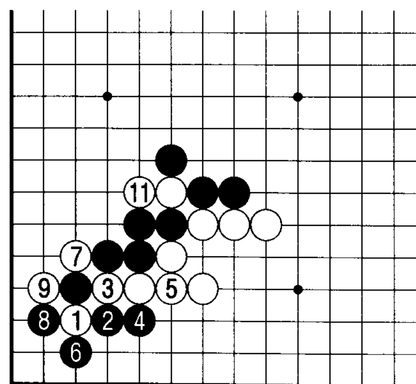
4도(흑의 변신)

백1 때 흑은 2·4로 절단하는 수도 성립한다. 이와 같은 수단은 자체에서 삶을 모색하기 보다는 사석으로 처리해서 끝내기상 이득을 취하자는 뜻이다.


5도

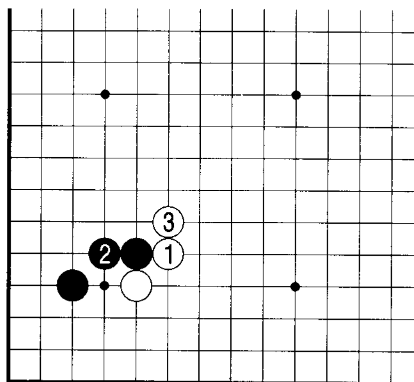
5도(흑, 충분)

전도 이후 백은 1로 막는 한 수이다. 계속해서 흑2라면 백3을 선수한 후 5에 치받는 것이 요령. 흑6으로 잇고 이하 백11까지 일단락된 모습인데 흑이 선수로 이득을 취한 모습이다. 흑은 이후 A에 붙이는 끝내기가 남아 있다.


6도 ❿ ··· ①

6도(흑, 곤란)

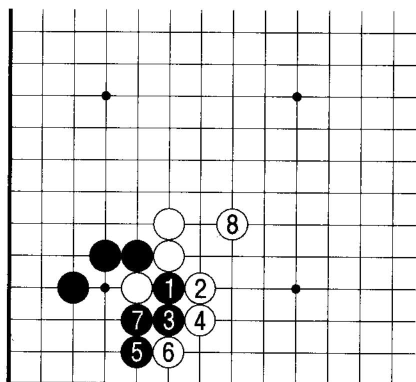
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 후 4·6으로 단수치는 것은 좋지 않다. 이하 흑10까지 귀에서 삶이 가능하지만 백11로 움직이는 수가 성립해서는 흑이 곤란한 모습이다.



7도

7도(세력을 중시)

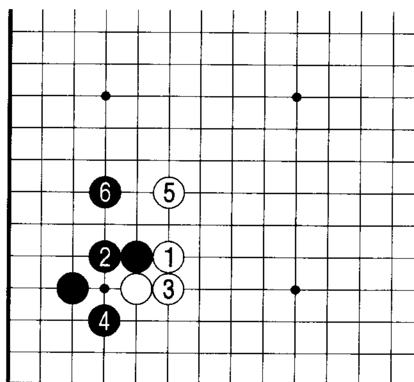
백1로 젖히고 흑2로 뻗었을 때 백3으로 올라선 수는 극단적인 세력지향의 수단이다. 보통의 경우 이와 같은 수는 실리의 손실이 크므로 백이 좋지 않다.



8도

8도(흑, 충분)

전도에 계속해서 흑은 1로 끊는 한수이다. 계속해서 백2로 단수치고 4에 막았을 때 흑5로 마늘모한 것은 이 경우 적절한 행마법으로 이하 백8까지 흑의 실리가 크다.



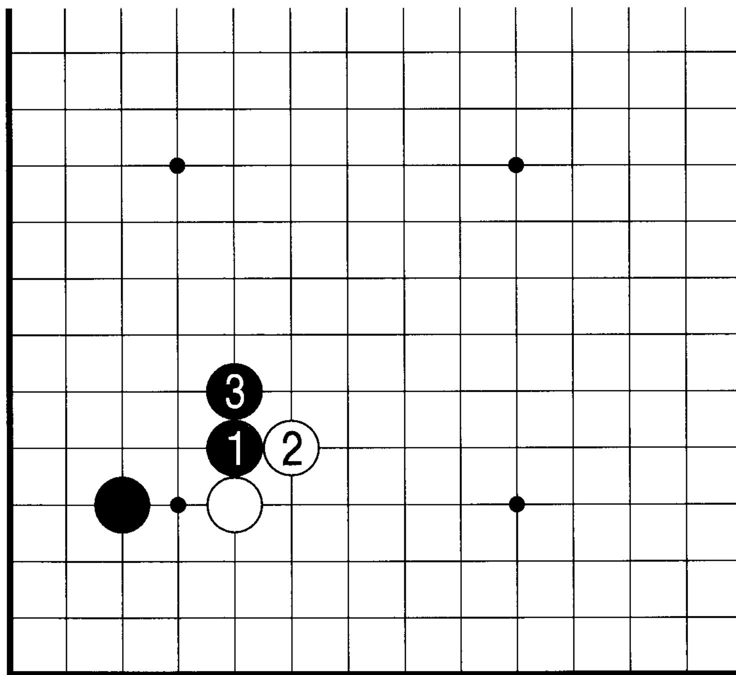
9도

9도(흑, 만족)

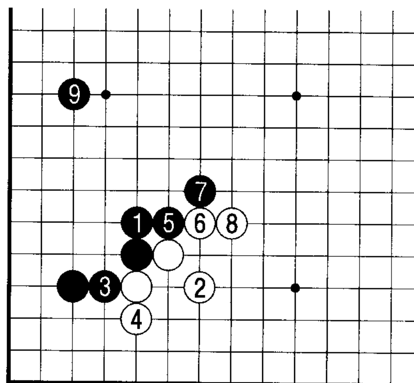
백1, 흑2 때 백은 3으로 잇는 수도 성립한다. 이때는 흑4로 마늘모하는 것이 거의 절대점이다. 계속해서 백5로 한칸 뛰고 흑6으로 받기까지 일단락된 모습인데 흑의 실리가 크다.

제 35 형

붙여 뻗음



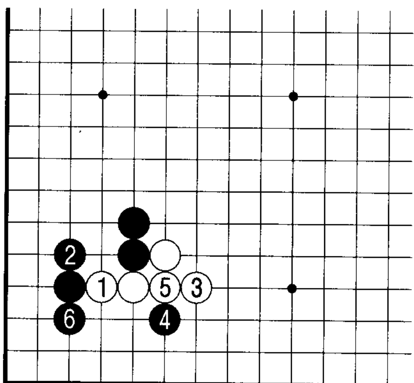
흑1로 붙이고 백2로 젖혔을 때 흑3으로 뻗은 수는 간명한 진행을 거부한 것이다. 이후는 난해한 진행이 예상되는데 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(흑, 만족)

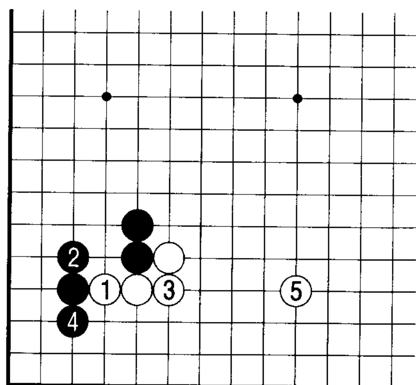
흑1로 뻗었을 때 백2로 호구치는 수는 느슨한 응수법이다. 흑은 3으로 치받은 후 5에 꼬부리는 것이 좋은 수순으로 이하 흑9까지 처리해서 흑이 유리하다.



2도

2도(흑, 충분)

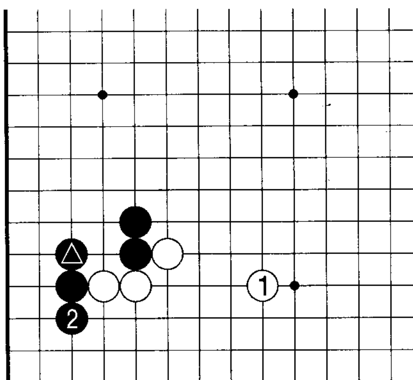
이번엔 백1로 치받은 후 3으로 호구치는 변화이다. 이때는 흑4로 들여다보는 것이 적절한 선수활용이 된다. 백5로 잇는 것을 기다려 흑6으로 내려서면 흑의 실리가 돋보인다.



3도

3도(하변을 중시)

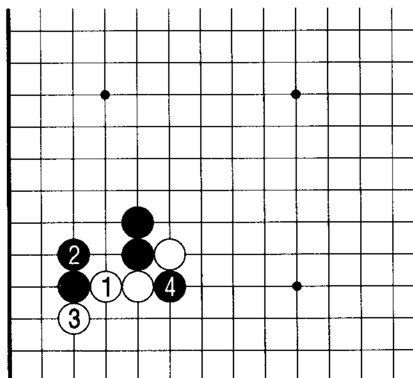
백1, 흑2를 선수한 후 백3으로 이은 것은 전도와 같은 활용을 피한 것이다. 계속해서 흑4로 뻗고 백5로 전개하기까지 일단락인데 이 역시 흑의 실리가 돋보인다.



4도

4도(정석)

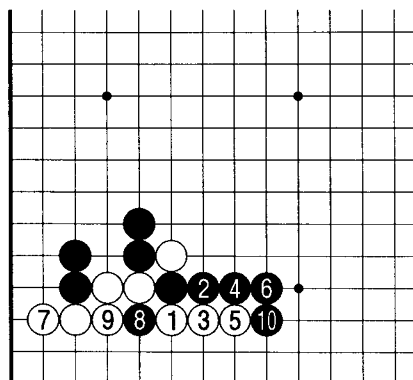
흑●로 뻗었을 때 백은 곧장 1로 전개하는 수도 고려할 수 있다. 다음 흑2로 뻗고 나면 흑의 실리가 돋보이는 모습이지만, 백도 발빠른 작전을 구사할 수 있다.



5도

5도(어려운 싸움)

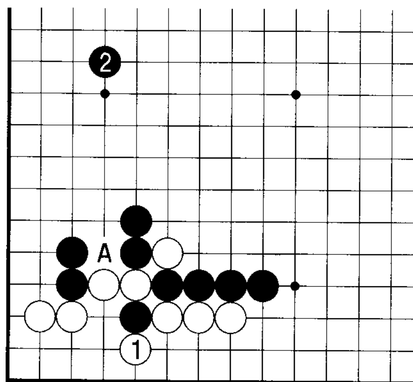
백은 1로 치받은 후 흑2 때 3으로 젖히는 변화이다. 계속해서 흑은 4로 끊어 일전을 불사하게 되는데 이후 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다.



6도

6도(적절한 활용)

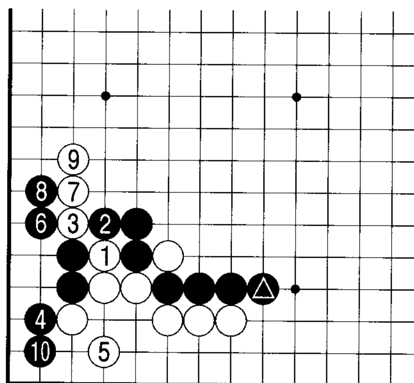
전도에 계속해서 백은 1로 단수치는 것이 수순이다. 계속해서 흑2로 뻗고 이하 흑6까지는 필연적인 진행인데 백7로 뻗은 것이 소극적인 수이다. 흑은 8로 끊는 것이 적절한 선수활용으로 흑10까지 흑이 유리하다.



7도

7도(흑, 충분)

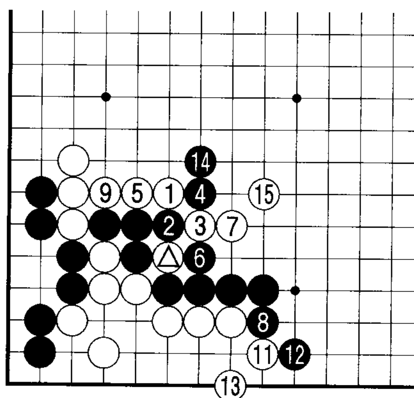
흑이 끊어서 응수를 물었을 때 백1로 단수친다면 흑2로 전개하는 것이 요령이다. 흑은 A가 선수로 듣고 있는 만큼 약점 없는 세력을 구축한 모습이다.



8도

8도(당연한 절단)

흑▲로 뻗었을 때 백은 1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑4로 젖힌다면 백5로 호구치는 것이 적절한 행마법으로 이하 흑10까지 필연적인 수순이다. 계속해서 ……



9도

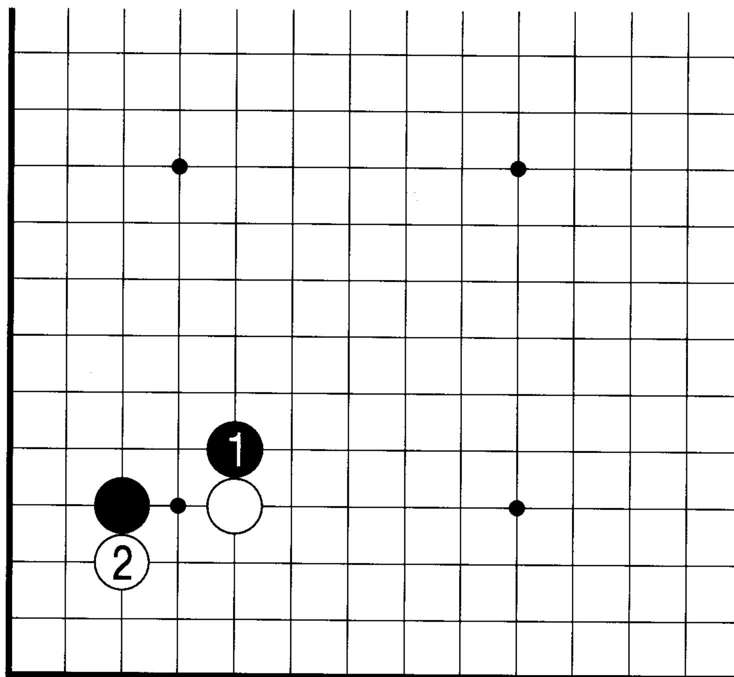
❿ … △

9도(정석)

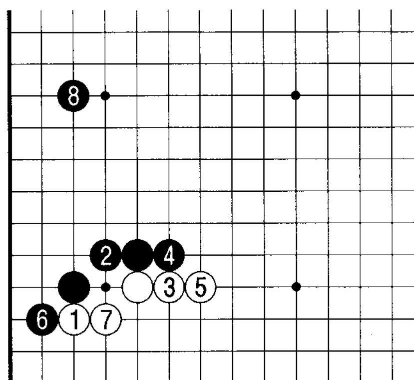
전도에 계속해서 백은 1로 씌워 이하 7까지 흑의 약점을 이용하는 것이 행마법이다. 계속해서 흑8로 막는다면 백9로 단수친 후 11·13으로 안정을 취하는 것이 요령으로 백15까지가 기본 정석이다.

제 36 형

축과 연관된 붙임



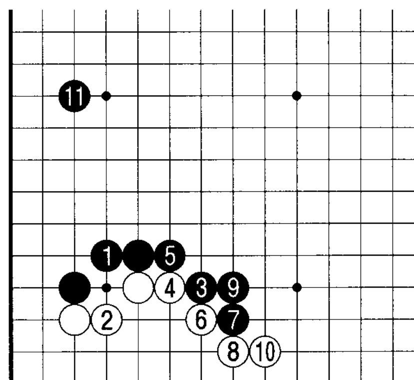
흑1로 붙였을 때 백2로 되붙인 것은 축이 유리할 때 가능한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

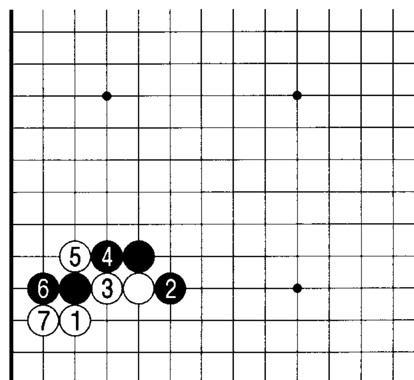
백1로 붙였을 때 흑2로 뻗은 것은 가장 간명한 처리법이다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 흑8까지가 기본형인데 쌍방 불만 없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 만족)

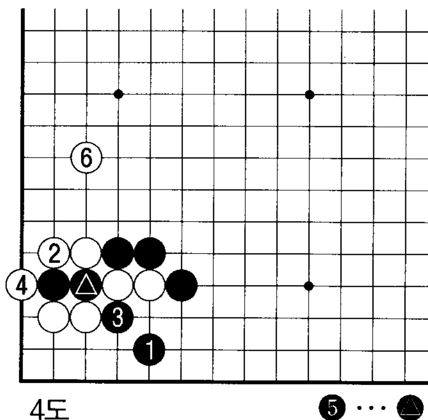
흑1 때 백2로 뻗는 것은 수순 착오이다. 이때는 흑3으로 날일자하는 것이 호착이다. 계속해서 백4·6에는 흑5 이하 백10까지 백을 저위에 치우치게 한 후 흑11로 전개해서 흑이 유리하다.



3도

3도(정석)

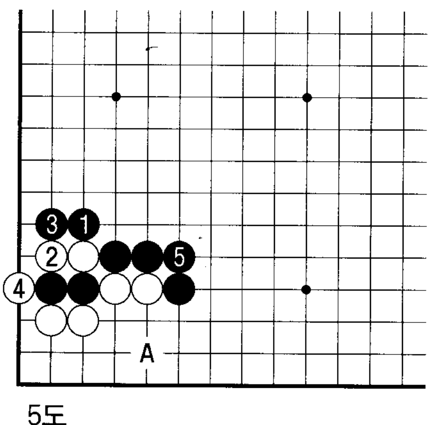
백1로 붙였을 때 흑은 2로 젖히는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 치받은 후 5에 끊게 되는데 흑6, 백7까지가 기본형이다. 계속해서 ……



4도

4도(호각)

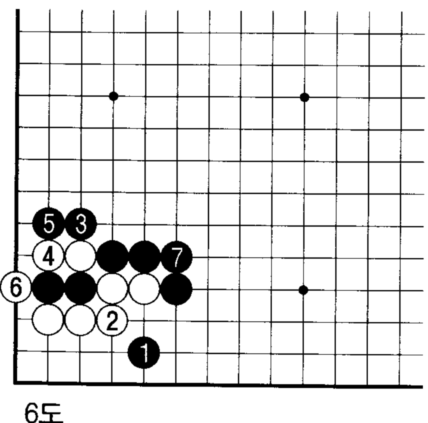
전도에 계속해서 흑은 1로 날일자하는 것이 형태상의 급소이다. 백2의 단수에는 흑3으로 끊은 후 흑5까지 두터움을 확립하는 것이 요령이다. 백6으로 벌리기까지 쌍방 호각의 갈림이다.



5도

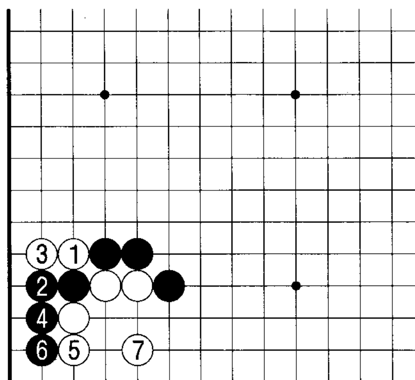
5도(백, 만족)

흑이 전도처럼 A로 날일자하지 않고 1로 단수치는 것은 의문이다. 백2·4로 따내고 나면 흑은 5로 잇는 정도인데 전도와 달리 흑이 후수가 된다.


6도

6도(흑, 충분)

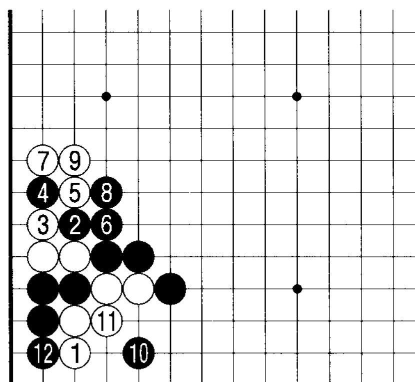
흑1로 날일자했을 때 백이 4로 단수치지 않고 2에 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 3·5를 선수한 후 7로 이어 두텁게 형태를 정비한 모습이다. 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(방향착오)

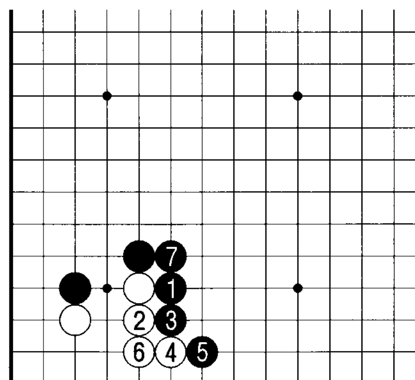
백1로 단수치고 흑2로 뻗었을 때 백3으로 막는 것은 방향착오이다. 그러나 흑4로 밀고 백5로 뻗었을 때 흑6으로 민 수가 책략이 부족한 완착이다. 백7로 한 칸 뛰어 형태를 갖추면 흑이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백, 죽음)

백1로 뻗었을 때 흑은 2·4로 이단젖히는 것이 좋은 행마법이다. 백5·7이면 흑 한점이 잡히지만 이하 백9까지 선수한 후 흑10으로 날일자하는 것이 호착이 된다. 백11로 이어도 흑12로 밀고 들어가면 백이 잡힌 모습이다.



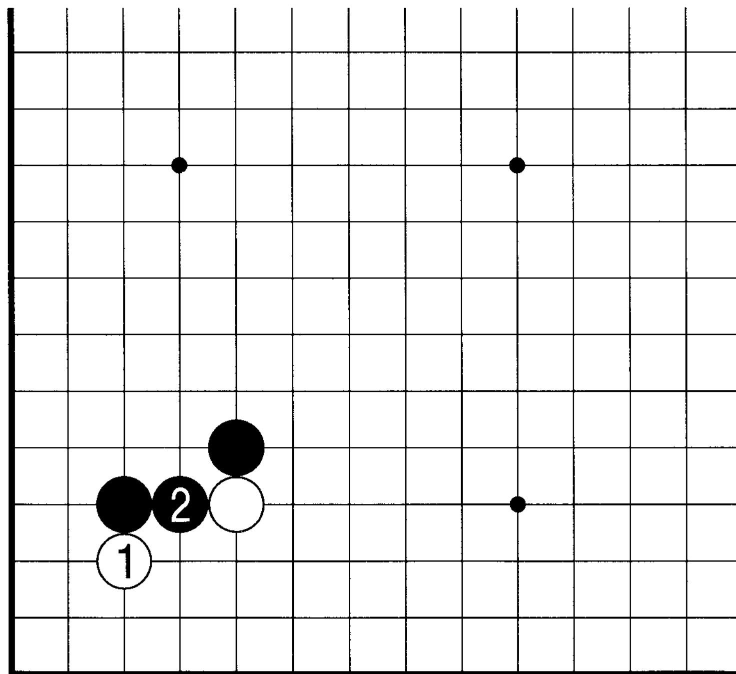
9도

9도(백 ,불만)

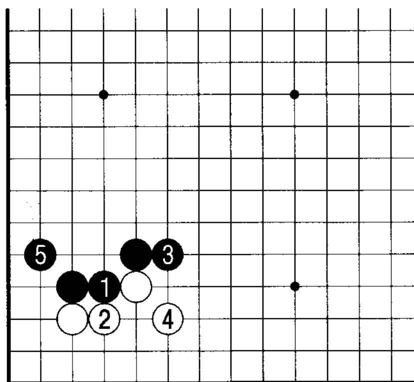
흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑3으로 막고 나면 백은 4·6으로 젖혀 잇는 정도인데 흑7로 잇는 형태가 두터워서 흑이 유리하다.

제 37 형

강력한 치받음



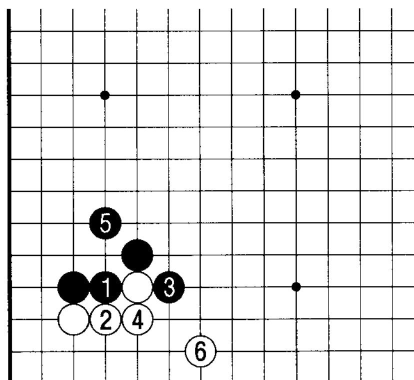
백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 것은 백의 약점을 이용해서 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

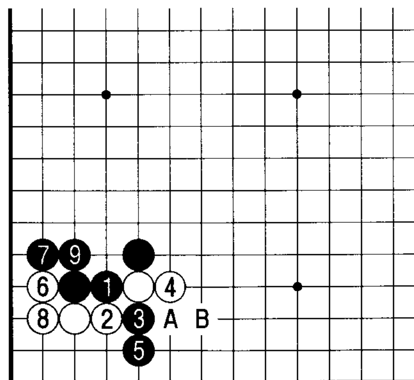
흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수인데 흑3으로 뻗은 수가 정석의 일종이다. 계속해서 백4로 호구친다면 흑5로 마늘모해서 형태를 갖추는 것이 요령이다. 흑백 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 간명책)

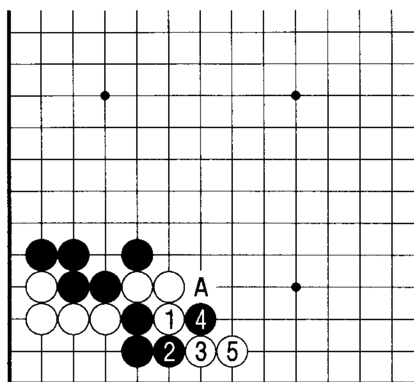
흑1, 백2 때 흑은 3으로 단수친 후 5로 호구치는 수도 성립한다. 그러나 백6으로 날일자해서 안정하고 나면 흑으로선 싱거운 결말이다.



3도

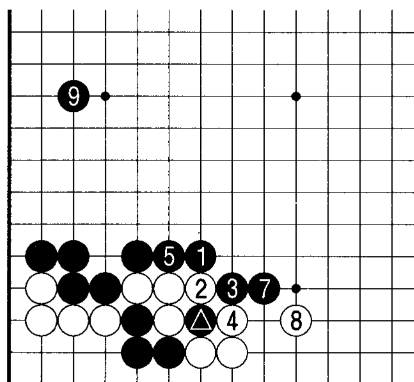
3도(흑의 강수)

흑1, 백2 때 흑3으로 단수친 것은 최강의 응수법이다. 계속해서 백4로 뻗고 이하 흑9까지가 필연적인 수순이다. 이후 백은 A에 막을 것인지 B에 늦출 것인지 선택의 기로이다.


4도

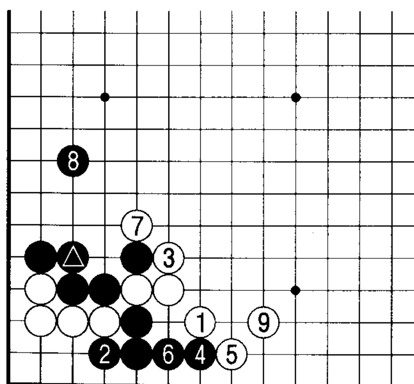
4도(축이 관건)

백1로 막은 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 축이 백에게 불리하다면 흑2·4로 끊는 것이 강수로 백5 때 흑A로 단수쳐서 백이 망한 모습이다.


5도 ⑥ … ▲

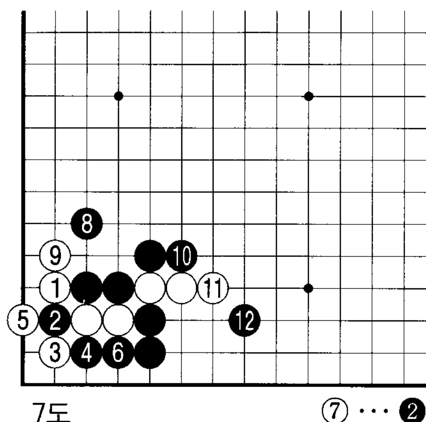
5도(흑의 처리법)

전도 이후 흑1로 씌운 것은 축이 불리할 때 가능한 수단이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3·5를 선수한 후 이하 흑9까지 처리해서 충분한 결말이다.


6도

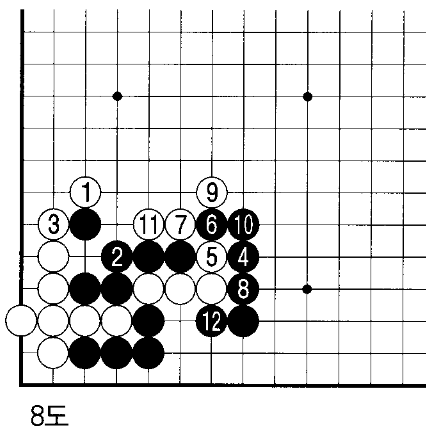
6도(정석)

흑▲로 이엇을 때 백1로 마늘모한 것은 축이 불리할 때 가능한 수단이다. 계속해서 흑2로 수를 조이고 이하 백9까지가 기본형인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.


7도 ⑦ … ❷

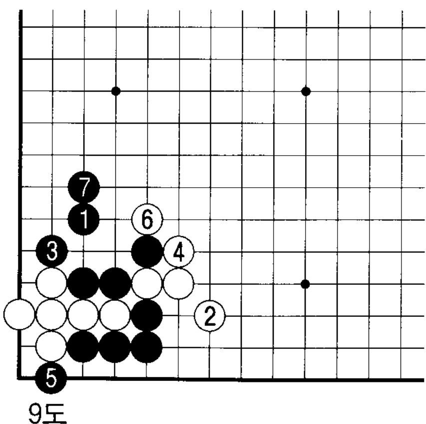
7도(흑의 변화)

백1로 젖혔을 때 흑2로 끊는 수는 실리를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 백3·5에는 흑4·6을 선수한 후 8로 한칸 뛰는 것이 요령으로 이하 흑12까지가 예상되는 진행이다.


8도

8도(백, 충분)

전도에 계속해서 백1로 붙이는 것이 맥점이다. 흑은 2로 이을 수밖에 없는데 백3으로 넘는 것이 요령이다. 계속해서 흑4로 씌우고 이하 12까지가 예상되는 진행인데 백도 선수로 세력을 구축해서 충분한 결말이다.

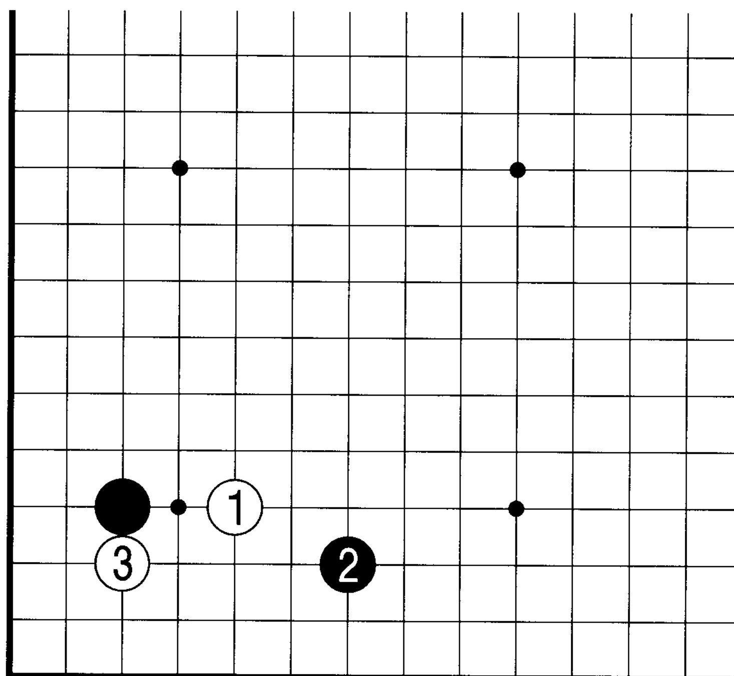

9도

9도(실리가 크다)

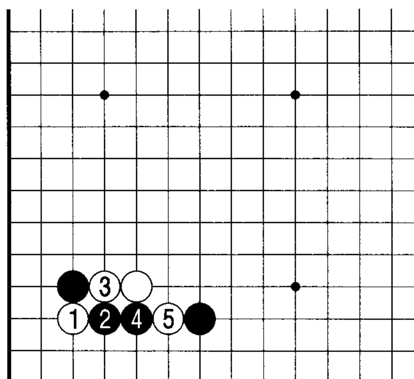
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 마늘모한 수는 변을 중시하고자 할 때 가능한 수이다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑의 실리가 크다.

제 38 형

한칸협공

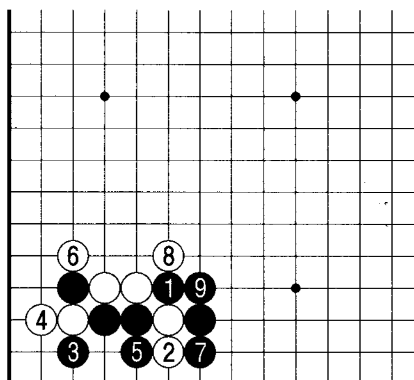


백1로 걸쳤을 때 흑2의 한칸협공은 여러가지 협공 중 실전에 가장 많이 등장하는 협공수 중 하나이다. 계속해서 백3으로 붙인 이후의 진행을 살펴본다.


1도

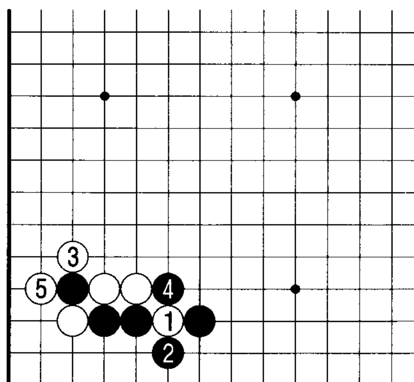
1도(상용의 수순)

백1로 붙이면 흑2로 젖힌 후 4로 밀어 연결의 형태를 유도하는 것이 상용의 수순이다. 계속해서 백은 5로 끼워 두점머리 급소를 두드리게 되는데 ……


2도

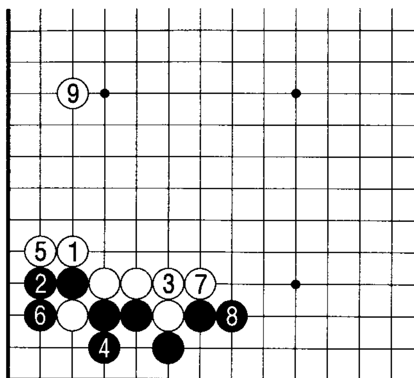
2도(정석)

전도에 계속해서 흑1로 단수치고 백2 이하 흑9까지가 기본정석이다. 이 형태는 백이 선수를 취했지만 흑이 두텁다는 것이 중론이다.


3도

3도(백, 충분)

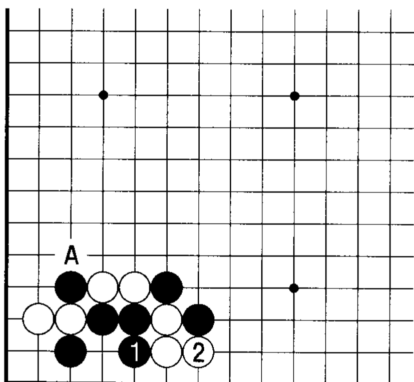
백1로 끼웠을 때 흑2로 단수치는 수도 있다. 이때는 백도 3으로 단수치는 것이 수순으로 흑4, 백5까지가 기본형이다. 이 결과는 백이 약간 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

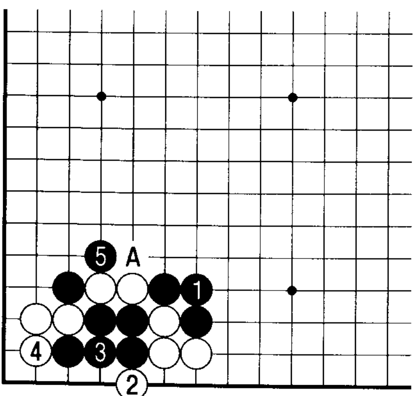
백1로 단수쳤을 때 흑2로 뻗는다면 백도 3으로 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑4로 호구치고 백5 이하 9까지가 기본형인데 백이 활동적인 모습이다.



5도

5도(축과 연관)

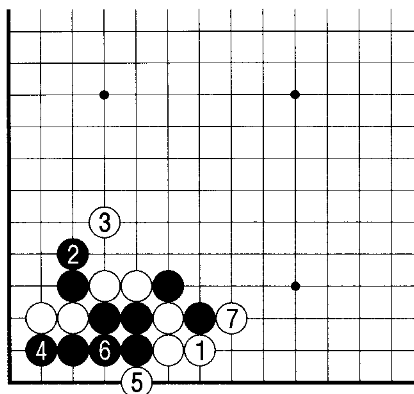
정석 수순 중 흑1로 막았을 때 백이 A에 단수치지 않고 2로 밀고 나가는 변화이다. 백2는 축이 유리할 때 고려할 수 있는 수이다. 계속해서 ……



6도

6도(축이 관건)

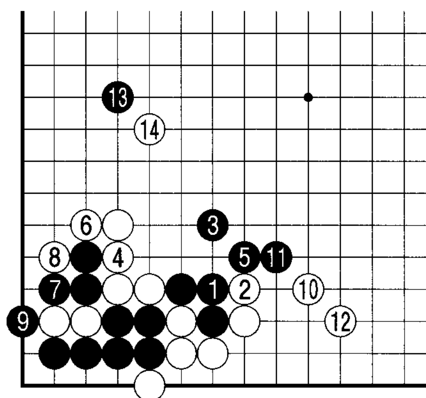
전도에 계속해서 흑1로 이은 것은 축 유리를 전제로 한 수이다. 계속해서 백2로 단수친 후 4에 막는다면 흑5로 단수쳐서 A의 축 성립여부가 유불리를 결정짓게 된다.



7도

7도(흑의 수순)

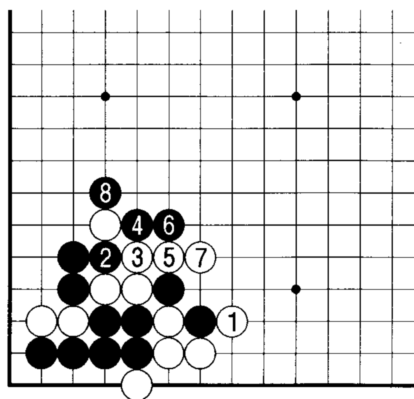
백1 때 축이 불리하다면 흑은 2로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 백7까지 필연적인 진행인데 ……



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 잇는 것이 좋다. 계속해서 백2로 밀어 올리고 흑3 이하 백14까지가 기본형인데 중앙전이 관건으로 떠오르는 기본 정석이다.



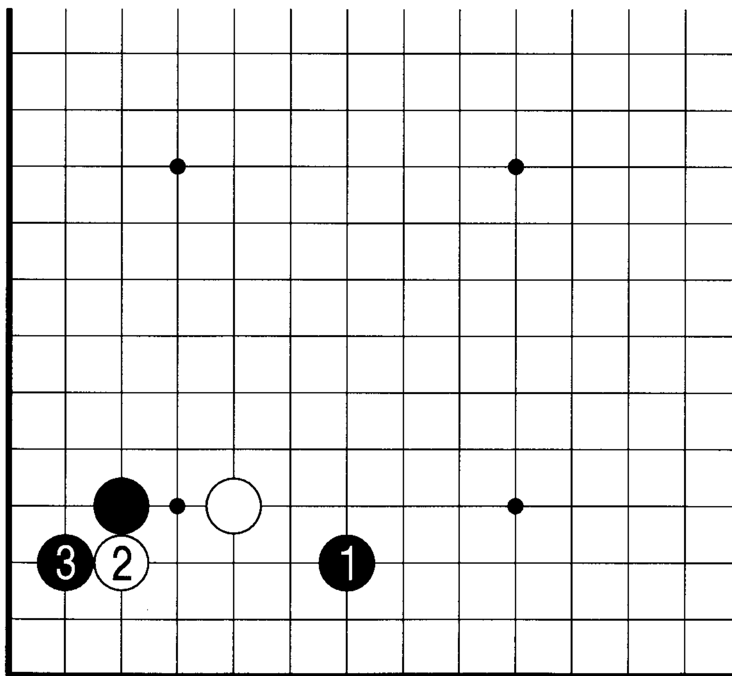
9도

9도(흑의 간명책)

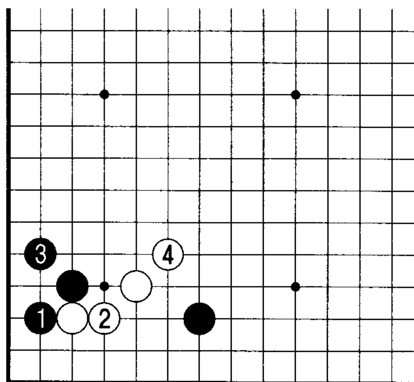
백1로 단수쳤을 때 흑은 잇지 않고 2·4로 단수치는 수도 성립한다. 흑은 간명하게 형태를 결정짓고자 할 때 가능한 수단으로 이하 흑8까지가 기본형이다.

제 39 형

공격적인 젖힘

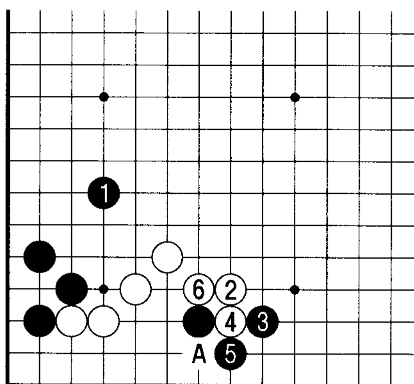


흑1로 협공하고 백2로 붙였을 때 흑3으로 젖힌 것은 백의 근거를 빼앗아 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

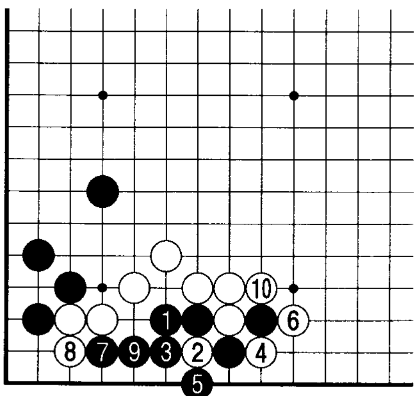
1도(정석)

흑1로 젖히면 백은 2로 뻗는 한수인데 흑3으로 호구치는 것이 형태를 결정짓는 요령이다. 계속해서 백은 4로 마늘모해서 중앙으로 진출하게 되는데 ……


2도

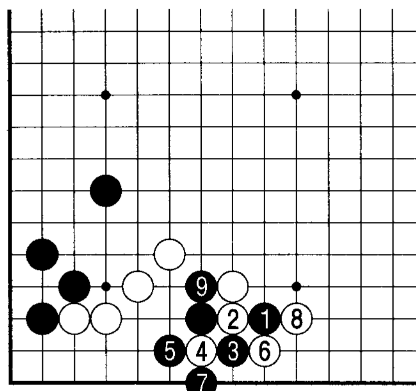
2도(호각)

전도 이후 흑1로 좌변을 중시한다면 백2로 씌우는 것이 호착이다. 흑은 가볍게 3으로 한칸 뛰게 되는데 백4 이하 6까지가 기본형이다. 계속해서 흑은 손을 빼서 큰 곳에 선행하게 되는데 백은 A에 단수치는 수가 두텁다.


3도

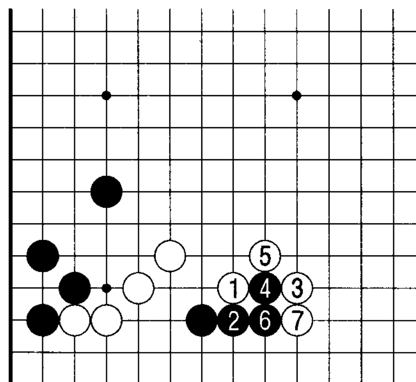
3도(백, 만족)

전도에 계속해서 흑1로 뻗는 것은 좋지 않다. 백은 2로 끊는 것이 좋은 수로 흑3을 기다려 이하 백10까지 두터움을 확립하면 백이 유리한 결말이다.


4도

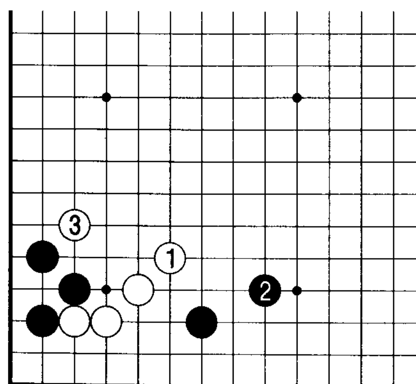
4도(성급한 절단)

흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2·4로 절단하는 것은 성급하다. 흑5·7이면 백은 8로 단수쳐서 축으로 잡는 정도인데 흑9로 밀고 나갔을 때 응수가 끊기고 만다.


5도

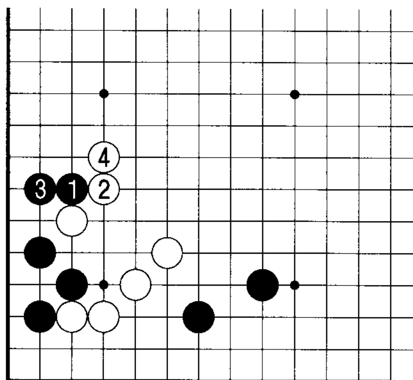
5도(흑, 무겁다)

백1로 씌웠을 때 흑2로 밀고 나가는 것은 무거운 행마법이다. 백은 3으로 한칸 뛰는 것이 적절한 행마법으로 흑4·6에는 백7로 강력하게 맞서서 흑이 좋지 않다.


6도

6도(백, 충분)

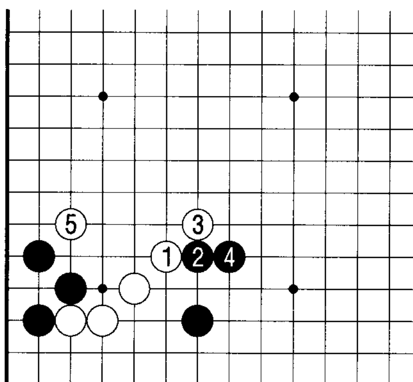
백1로 마늘모했을 때 흑이 귀를 받지 않고 2로 날일자하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백3으로 씌우는 것이 흑이 손뺀 것을 추궁하는 호착이다.



7도

7도(백, 두터움)

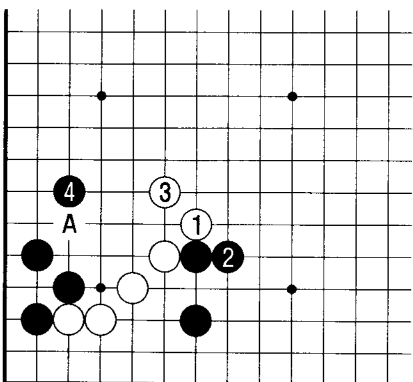
전도에 계속해서 흑1로 붙이는 것이 상용의 맥점이다. 그러나 백은 2로 젖힌 후 4에 뻗어 두터움을 확립하면 전혀 불리할 것이 없는 결말이다.



8도

8도(백, 만족)

백1 때 흑2로 붙이는 수 역시 찬성할 수 없다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 5에 씌우는 것이 호착으로 흑이 불리한 결말이다.



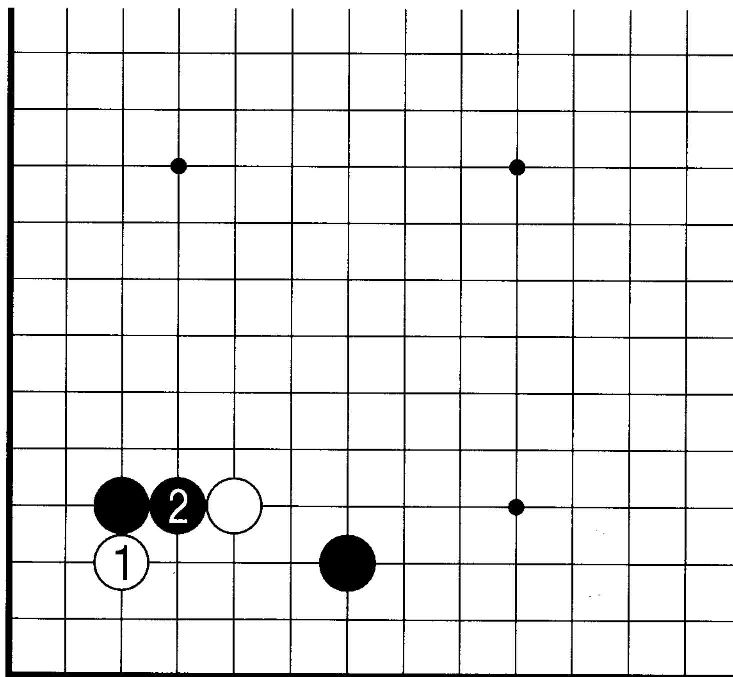
9도

9도(백, 느슨)

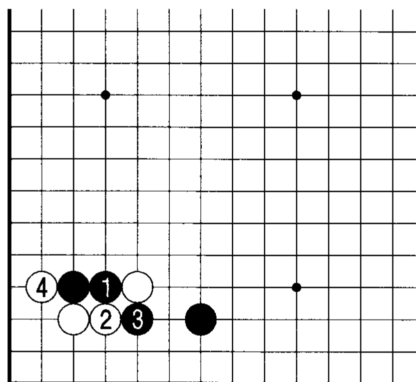
백1로 젖히고 흑2로 뻗었을 때 전도처럼 A에 씌우지 않고 3으로 호구치는 것은 느슨한 수이다. 흑은 4로 날일자해서 형태를 갖추어 만족스런 결말이다.

제 40 형

변칙적인 치받음



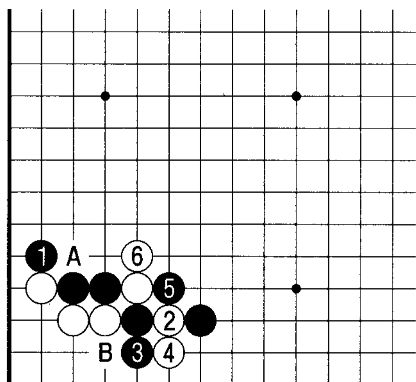
백1로 붙였을 때 흑2로 치받는 수는 변칙적인 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(필연적인 수순)

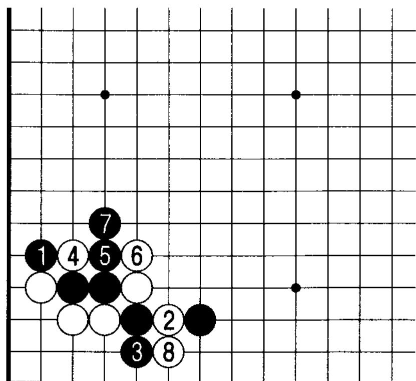
흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 끊은 것은 예정된 수순이며 백은 4로 두점머리를 젖혀 응수하게 된다. 계속해서 ……



2도

2도(흑, 곤란)

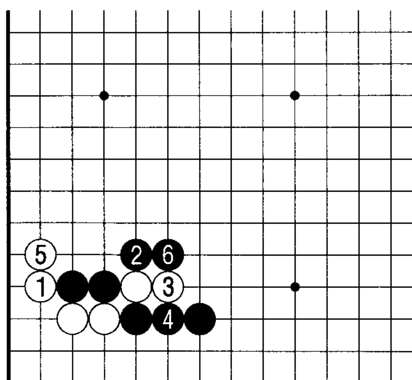
전도 이후 흑1로 막는 것은 좋지 않다. 백은 2로 단수친 후 4에 막는 것이 좋은 수순으로 흑5, 백6 이후 A와 B를 맞보기로 해서 백이 유리한 결말이다.



3도

3도(백의 변화)

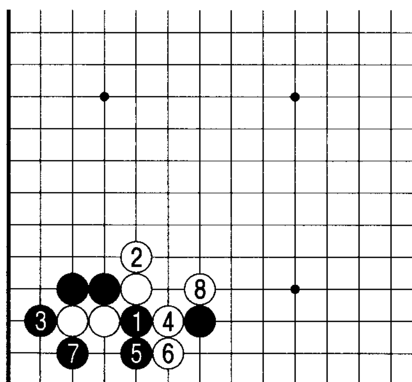
흑1로 젖히고 백2, 흑3 때 백은 4·6을 선수한 후 8로 뚫는 수도 가능하다. 이 수순은 전도와 달리 흑에게 선택의 여지를 주지 않겠다는 뜻이다.



4도

4도(축과 연관)

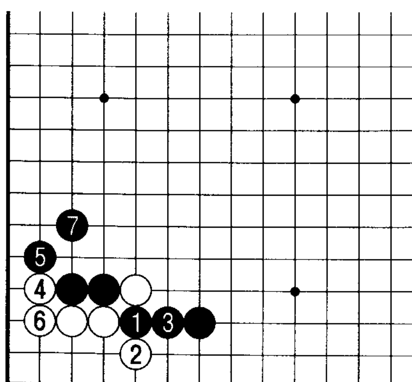
백1로 젖혔을 때 흑2로 단수치고 4에 이은 것은 축유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 백5로 뻗고 흑6으로 단수치기까지 형태가 일단락된 모습이다.



5도

5도(백, 충분)

흑1로 끊었을 때 간명하게 처리하고자 한다면 백2로 뻗는 수가 유력하다. 계속해서 흑은 3으로 젖히는 정도인데 백4로 단수친 후 8로 호구쳐서 충분한 결말이다.



6도

6도(백, 불만)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 후 이하 6까지 안정에 연연하는 것은 좋지 않다. 이하 흑7까지 백의 실리에 비해 흑의 세력이 돋보이는 모습이다.

7도

7도(속임수)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 후 4에 단수치는 것은 속임수의 일종이다. 백5, 흑6 이후 백으로선 어떻게 둘 것인지 신중을 기해야 한다.

8도

8도(백, 충분)

전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3·5로 뚫는 것이 좋은 수순이다. 이하 백7까지가 기본형인데 흑은 A의 가일수가 필요한 모습이다.

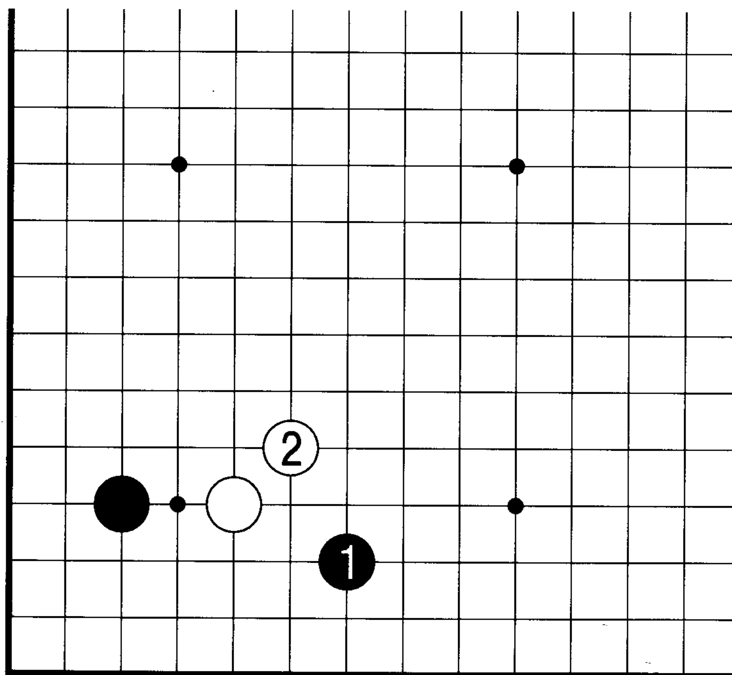
9도

9도(백, 불만)

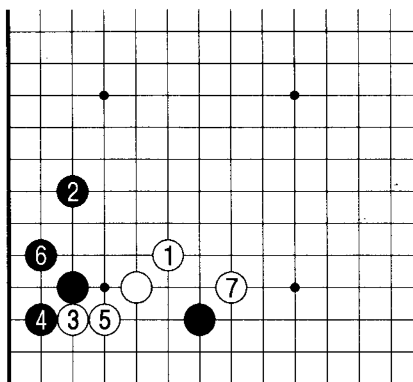
백1로 단수친 후 3으로 막는 것은 약간 미흡하다. 선수로 좌우 흑을 분단시킬 수 있지만 흑●를 제압할 뚜렷한 방법이 보이지 않는다는 것이 백의 고민이다.

제 41 형

견실한 마늘모



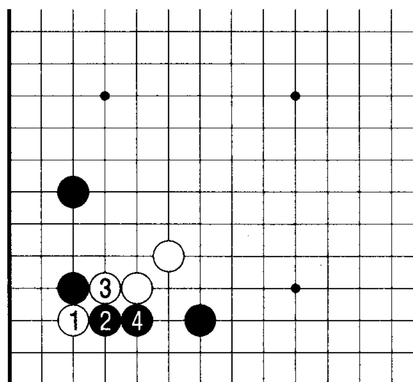
흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모한 것은 견실하게 두겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

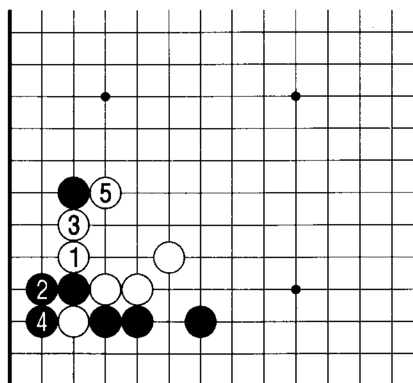
백1로 마늘모하면 흑2로 두칸 벌리는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 그런데 백3으로 붙였을 때 흑4로 젖힌 후 6으로 호구친 수가 이상감각. 백7로 씌우면 이 결과는 백이 유리하다.



2도

2도(당연한 반발)

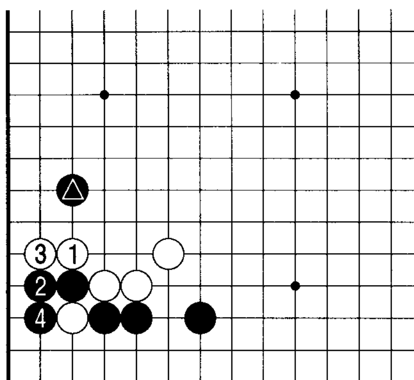
백1로 붙였을 때 흑은 당연히 2로 젖힐 곳이다. 계속해서 백3으로 끊는다면 흑4로 밀어 연결의 형태를 취하는 것이 좋다. 계속해서 ……



3도

3도(기본 정석)

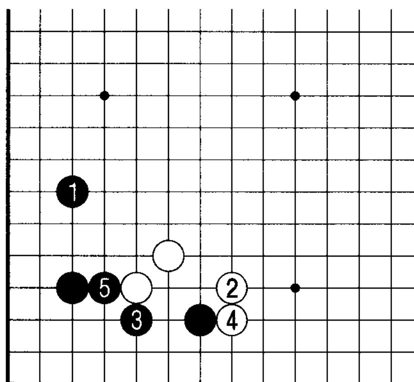
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3으로 치받는 것이 이 경우 적절한 행마법이다. 흑은 4로 단수치게 되는데 백5로 젖혀서 기본 정석이 일단락된다.



4도

4도(백, 불만)

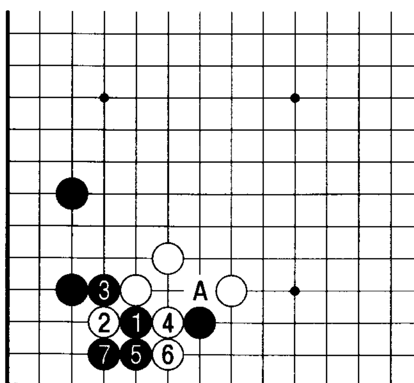
백1, 흑2 때 단순하게 백3으로 막는 것은 좋지 않다. 흑4로 잡고 나면 흑● 한점을 제압할 뚜렷한 방법이 보이지 않는다는 것이 백의 고민이다.



5도

5도(하변을 중시)

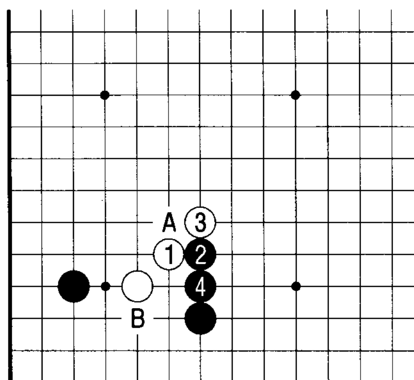
흑1로 두칸 벌렸을 때 백2로 씌우는 것은 하변을 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 붙여 연결을 모색하고 백4, 흑5까지가 기본형이다. 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 돋보인다.



6도

6도(흑, 충분)

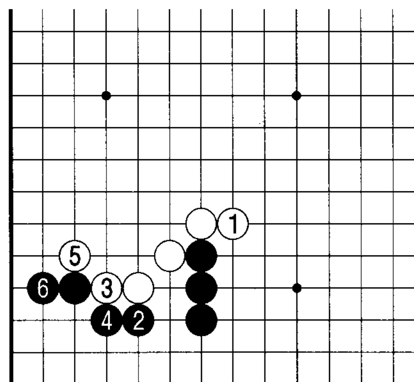
전도의 수순 중 흑1로 붙였을 때 백2로 젖힌 후 4로 단수쳐서 분단을 모색하는 것은 좋지 않다. 이하 흑7까지 진행된 후 백은 A의 약점이 눈에 거슬린다.



7도

7도(흑의 변화)

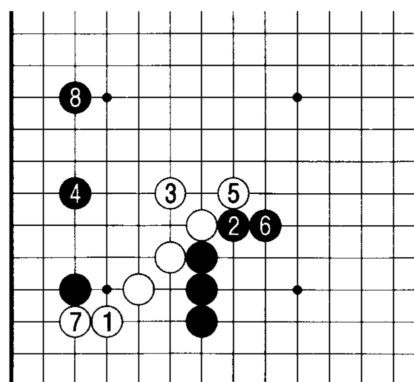
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 붙이는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 잇는 것이 요령이다. 이후 백A로 잇는다면 흑B로 건너서 흑이 유리하다.



8도

8도(정석)

전도 이후 백은 1로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 흑2로 건넌다면 백3 이하 흑6까지 선수로 세력을 구축하는 것이 요령이다. 흑백 불만없는 기본 정석이다.



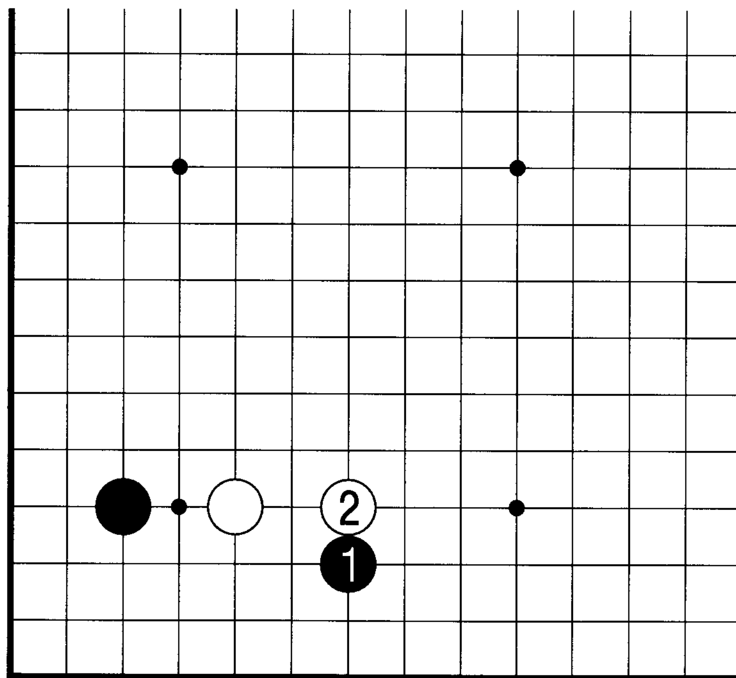
9도

9도(백의 변화)

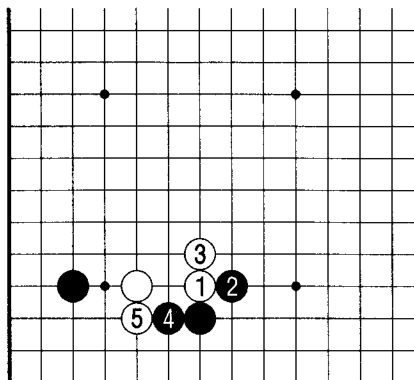
백은 전도처럼 처리하지 않고 1로 마늘모해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 2로 젖힌 후 4에 두칸 벌리게 되는데 백5 이하 흑8까지가 기본형이다.

제 42 형

중앙을 중시한 붙임

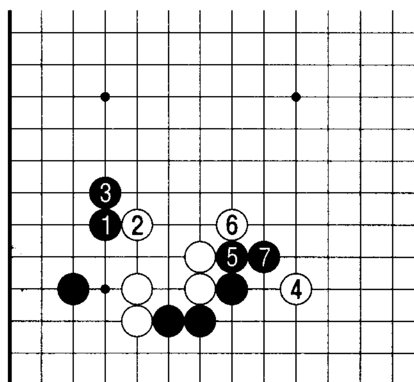


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 중앙으로 진출하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

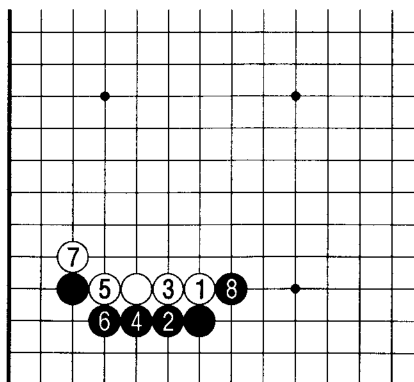
1도(정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 가장 상식적인 응수법이다. 계속해서 백은 5로 막게 되는데 ……


2도

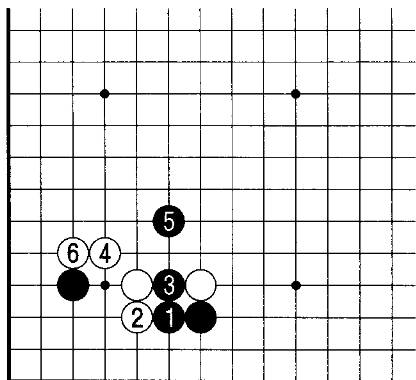
2도(호각)

전도 이후 흑은 1로 날일자해서 귀를 지키게 된다. 계속해서 백은 2로 붙인 후 4에 협공하게 되는데 흑5 이하 흑7까지가 기본형이다.


3도

3도(흑, 충분)

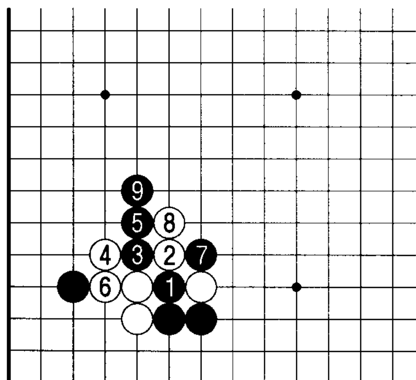
백1로 붙였을 때 흑2로 급소를 차지하는 변화이다. 계속해서 백3으로 잇는다면 흑4 이하 8까지 실리를 차지하면서 변으로 진출해 흑으로선 둘 만한 결말이다.



4도

4도(백의 반발)

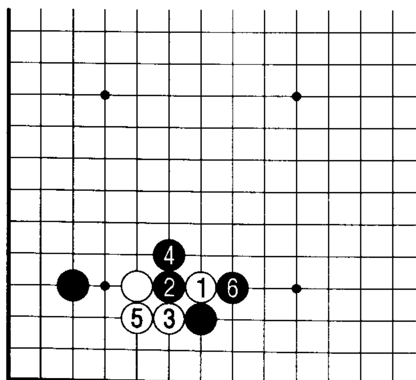
흑1 때 백은 2로 막아 반발할 곳이다. 계속해서 흑은 기세상 3으로 뚫게 되는데 백4 이하 흑5, 백6까지가 기본형이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



5도

5도(백, 곤란)

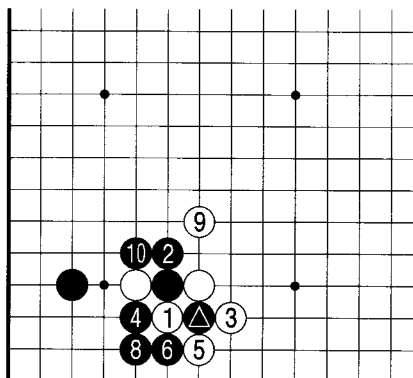
흑1로 뚫었을 때 백이 전도처럼 두지 않고 곧장 2로 막는 것은 무모한 수이다. 흑은 3으로 절단한 후 이하 9까지 강력하게 맞서는 것이 좋은 행마법으로 백이 곤란한 모습이다.



6도

6도(축과 연관)

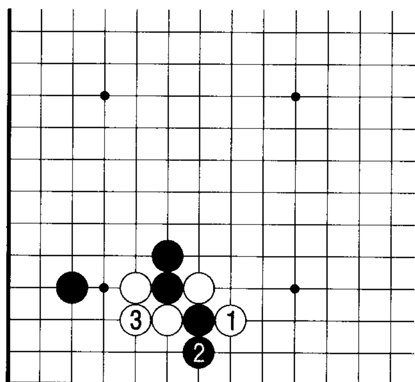
백1 때 흑2로 끼운 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 백3으로 단수치고 흑4 이하 6까지 진행된다면 축이 유리한 흑이 좋다.



7도　　⑦ ··· ▲

7도(백의 반발)

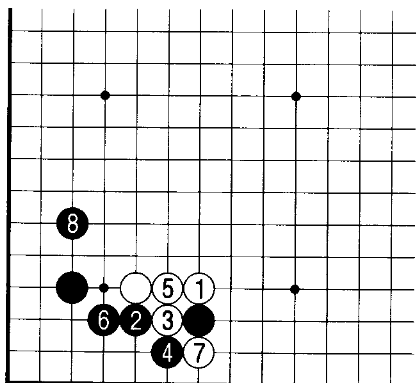
백1, 흑2 때 축이 불리하다면 백은 3으로 단수치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑은 4로 단수친 후 이하 10까지 실리를 차지하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



8도

8도(흑, 곤란)

전도의 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 내려서는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 잇는 것이 좋은 수로 흑이 곤란한 모습이다.



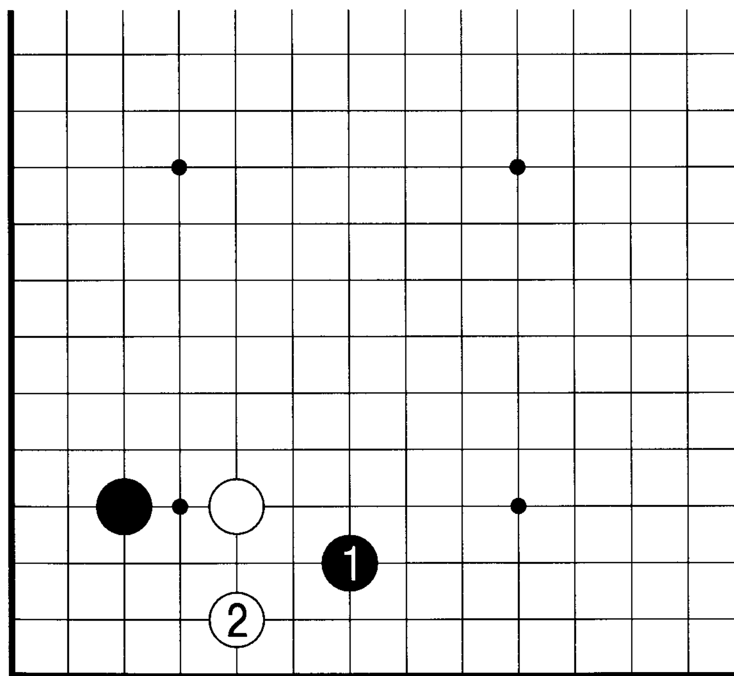
9도

9도(백, 두터움)

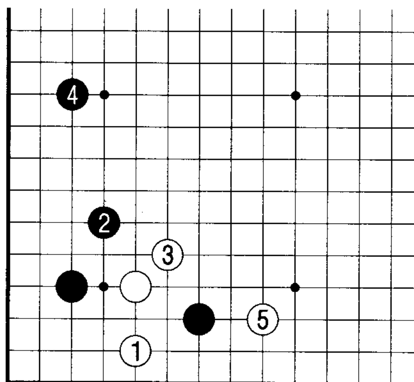
백1로 붙였을 때 흑2로 붙여 연결을 모색하는 것은 좋지 않다. 백은 3·5로 끼워 잇는 것이 좋은 수순으로 이하 백7까지 두터움을 확립해서 충분한 결말이다.

제 43 형

강력한 차단



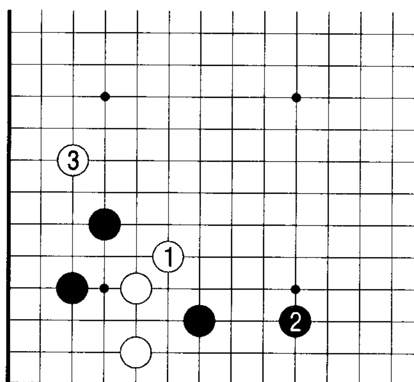
흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 뛴 것은 좌우 흑을 연결시켜 주지 않겠다는 강력한 의사표현이다. 백2는 주변 백이 강할 때 유력한 수단이다.



1도

1도(정석)

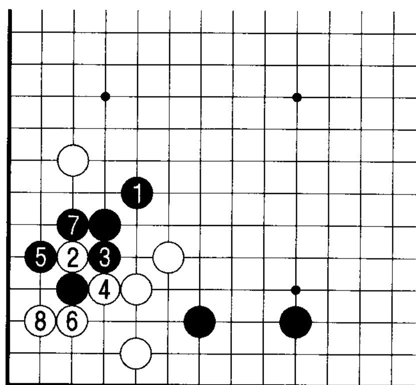
백1로 한칸 뛰면 흑은 2로 날일자해서 받는 것이 가장 보통이다. 계속해서 백3으로 진출하고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(통렬한 다가섬)

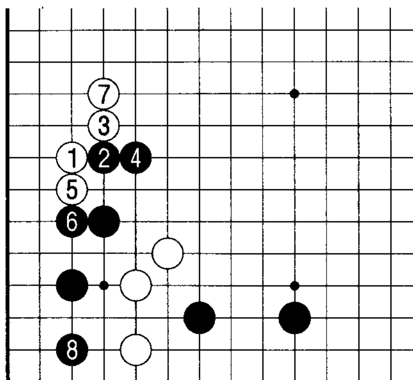
백1로 마늘모했을 때 흑은 하변을 중시해서 2로 벌리는 수도 가능하다. 이때는 백3으로 다가서는 것이 통렬한 일격이 된다.



3도

3도(호각)

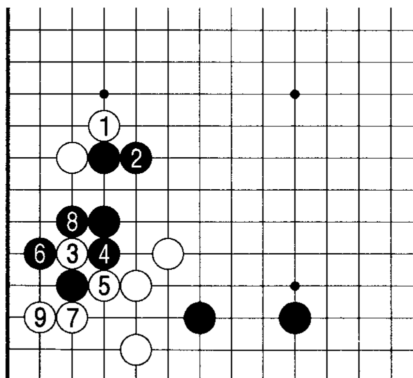
전도에 계속해서 흑1로 마늘모한다면 백은 2로 건너 붙이는 것이 행마법이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백8까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.



4도

4도(흑, 만족)

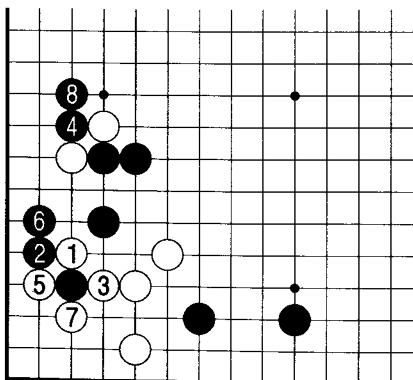
백1로 다가섰을 때 흑2로 붙이는 변화이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4로 뻗은 것까지는 필연적인데 백5로 빠지는 수가 형태에 얽매인 속수. 이하 흑8까지의 진행이면 흑이 유리하다.



5도

5도(좋은 수순)

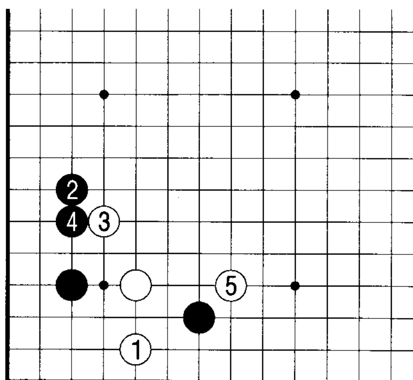
백1, 흑2 때 백은 3으로 건너붙이는 것이 좋은 행마법이다. 흑은 4로 끊는 정도인데 이하 백9까지 귀의 실리를 차지할 수 있다.



6도

6도(흑의 변화)

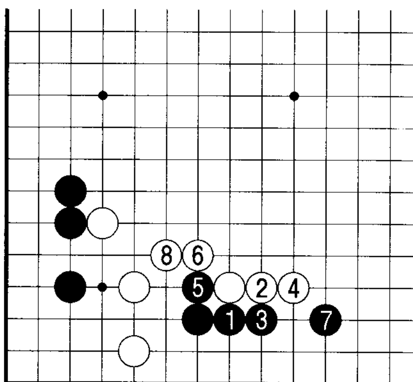
백1로 건너 붙였을 때 흑은 2로 젖혀 받는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 끊는 것이 요령으로 이하 흑8까지가 기본형이다. 이 형태는 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



7도

7도(절호의 씌움)

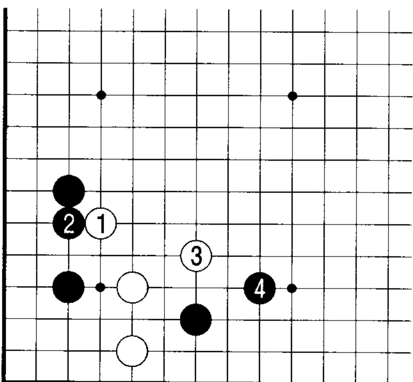
백1 때 흑2로 두칸 벌리는 것은 의문수이다. 백은 3으로 들여다본 후 5에 씌우는 것이 호착으로 백이 주도권을 장악할 수 있다.



8도

8도(백, 두터움)

전도에 계속해서 흑1·3으로 움직인다면 백은 2·4로 뻗은 후 이하 8까지 두터움을 확립해서 충분한 결말이다.



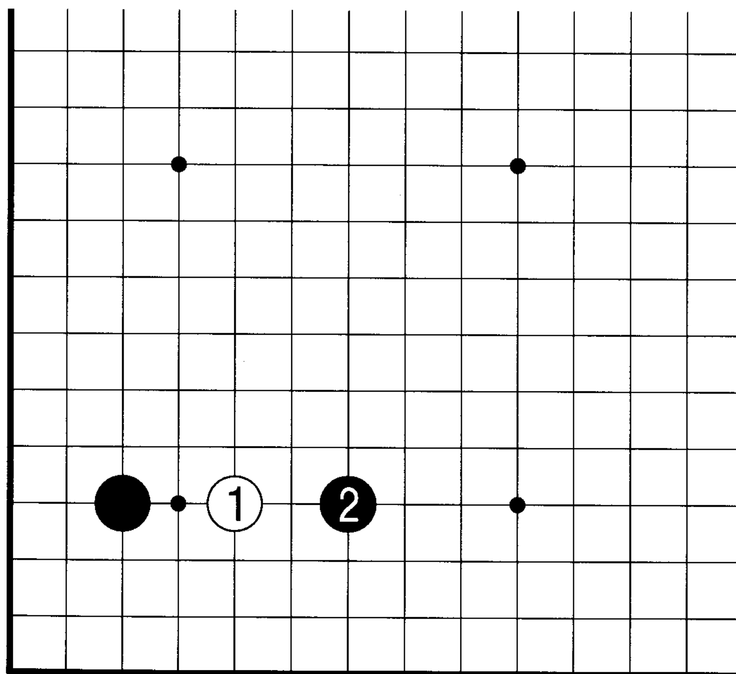
9도

9도(흑, 만족)

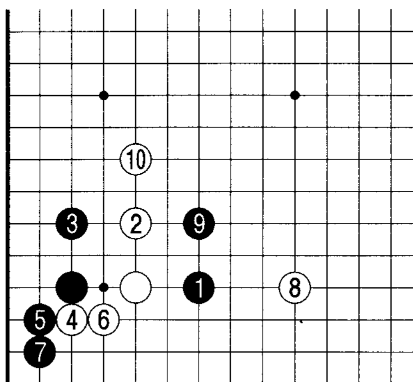
백1, 흑2를 선수한 후 단순히 3으로 모자씌우는 것은 책략이 부족한 수이다. 흑4로 날일자해서 보강하고 나면 이 형태는 도리어 흑이 유리한 결말이다.

제 44 형

급격한 한칸 높은 협공

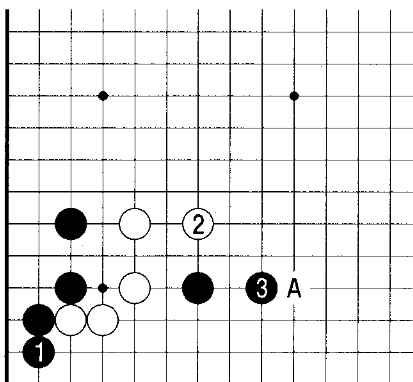


백1로 걸쳤을 때 흑2의 한칸 높은 협공은 여러 가지 협공 방법 중 가장 급격한 협공수라고 할 수 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보도록 한다.


1도

1도(정석)

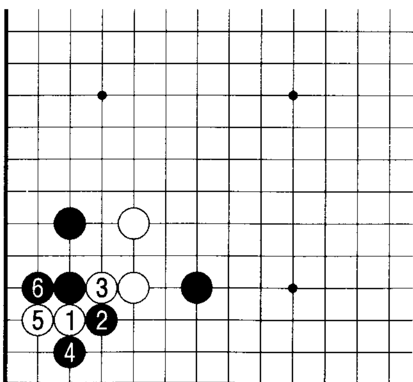
흑1로 협공하면 백은 2로 한 칸 뛰어 나가는 한수이다. 계속해서 흑3으로 받고 이하 백10까지가 기본형인데 쌍방 충분히 둘 만한 갈림이다.



2도

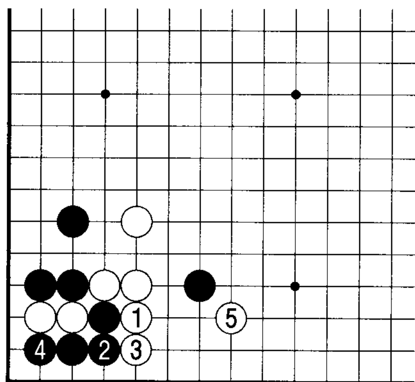
2도(백, 방향착오)

전도의 수순 중 흑1로 뻗었을 때 백A로 협공하지 않고 2로 씌우는 것은 방향착오이다. 흑은 3으로 한칸 뛰어 대만족이다.


3도

3도(흑의 반발)

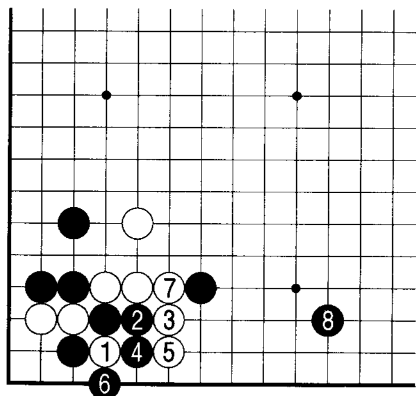
백1로 붙였을 때 1도의 기본 정석을 따르지 않고 흑2로 젖히는 것은 의문수이다. 계속해서 백3으로 끊었을 때 흑4로 단수친 후 6으로 막아 귀를 공략하겠다는 것이 흑의 작전인데……



4도

4도(백, 만족)

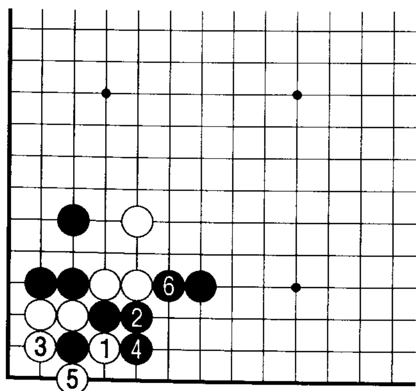
전도 이후 백은 1로 단수친 후 이하 5까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 귀의 실리에 비해 변으로 진출한 백 모양이 더욱 훌륭하다.



5도

5도(백, 불만)

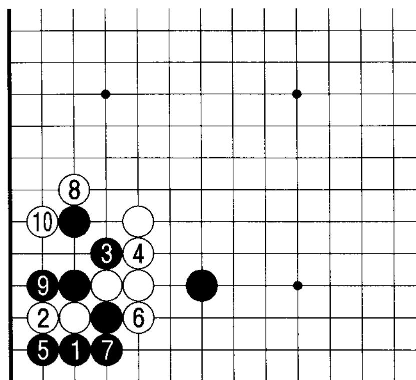
얼핏 백1로 단수친 후 이하 흑6까지 돌파하는 것이 더욱 유력한 수단으로 보인다. 그러나 백7로 보강할 수밖에 없는 만큼 선수를 흑에게 빼앗기므로 백이 좋지 않다.



6도

6도(백, 최악)

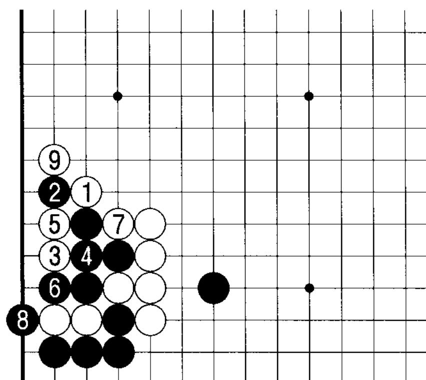
백1·3으로 단수쳐서 귀의 삶을 도모하는 것은 최악의 선택이다. 흑은 4·6으로 외곽을 견실하게 지켜서 대만족이다.



7도

7도(백, 두터움)

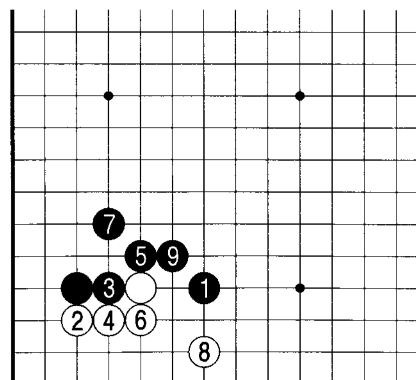
흑1, 백2 때 흑3, 백4를 선수한 후 5에 막는 변화이다. 이때는 백6으로 단수친 후 8로 붙여 외곽을 정비하는 것이 수순이다. 이하 백10까지 백의 두터움이 돋보인다.



8도

8도(백, 만족)

전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 치중하는 것이 좋은 수로 이하 9까지 처리해서 대만족이다.



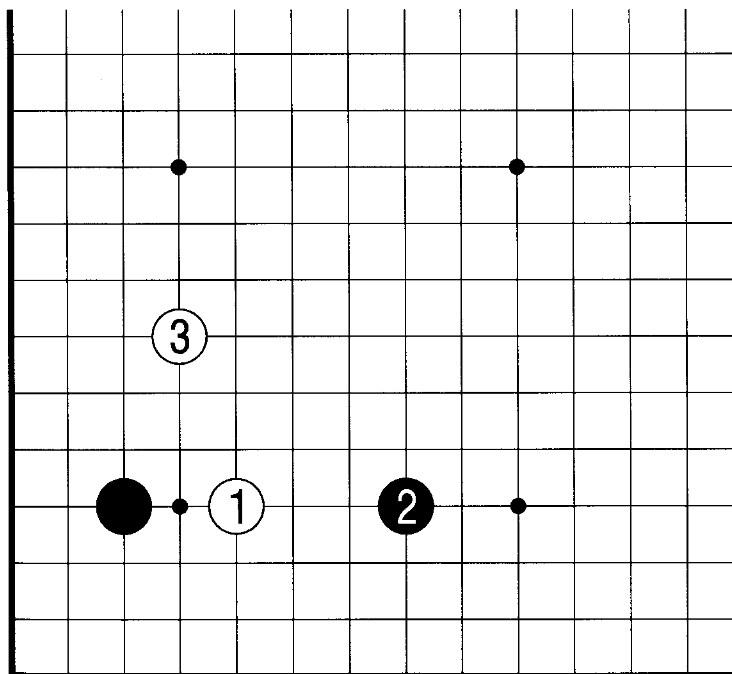
9도

9도(백, 충분)

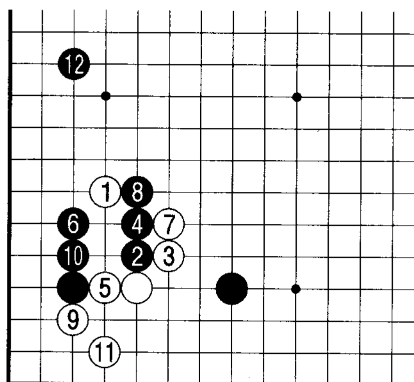
흑1로 협공하고 백2로 붙였을 때 흑3으로 치받은 후 5에 젖히는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백은 6으로 이은 후 8로 날일자하는 것이 좋은 수순으로 흑9까지 선수로 형태를 결정지을 수 있다.

제 45 형

눈목자 씌움



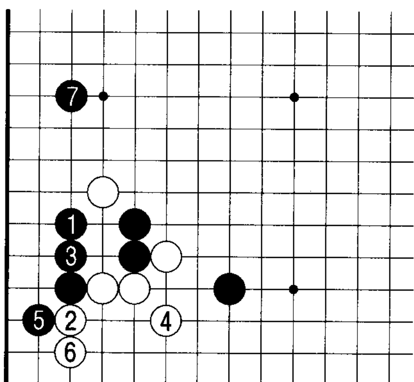
백1, 흑2 때 백3으로 씌우는 수는 실전에 가장 많이 등장하는 기본 정석 중 하나이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

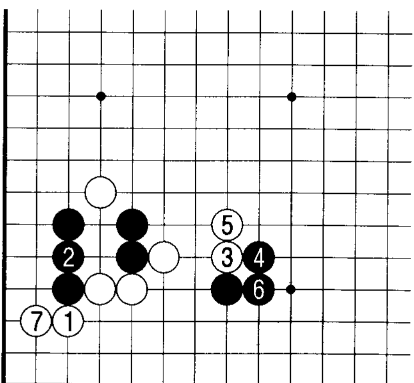
백1로 눈목자하면 흑은 2로 붙이는 것이 가장 상식적인 응수법이다. 계속해서 백2로 젖히고 이하 흑12까지의 갈림이 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(견실한 호구)

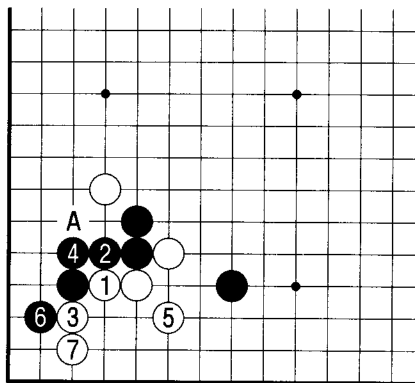
전도의 수순 중 흑1로 한칸 뛰고 백2, 흑3까지 진행되었을 때 백4로 호구친 수는 견실위주의 수법이다. 계속해서 흑5로 젖히고 이하 흑7까지가 기본형이다.



3도

3도(구정석)

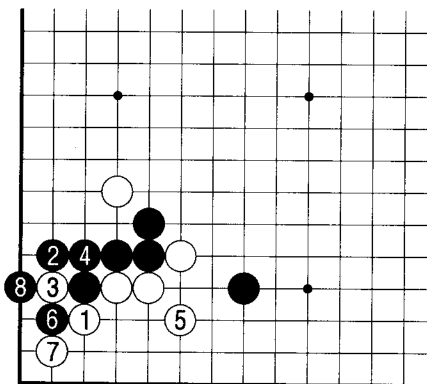
백1, 흑2 때 백3으로 붙이는 수는 구정석의 일종이다. 계속해서 흑4로 젖히고 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



4도

4도(백, 만족)

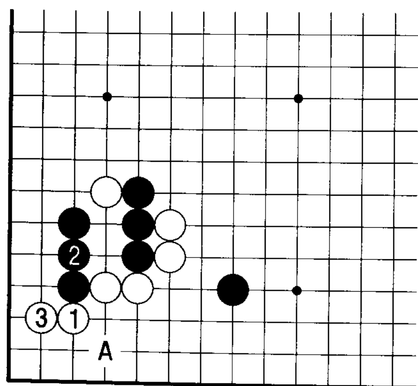
백1로 치받았을 때 흑A로 한 칸 뛰지 않고 곧장 흑2로 막는 것은 대부분 좋지 않다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 백7까지 진행되면 이 결과는 백이 약간 유리하다.



5도

5도(백, 충분)

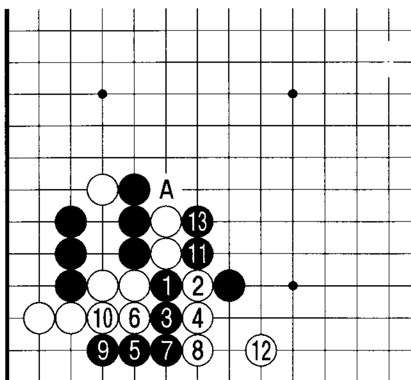
백1로 젖혔을 때 흑2로 호구치는 변화이다. 이때는 백3, 흑4를 선수한 후 5에 호구치는 것이 좋은 수순이다. 흑6·8에는 백7를 선수한 후 또다시 손을 빼는 것이 요령이다.



6도

6도(축과 연관)

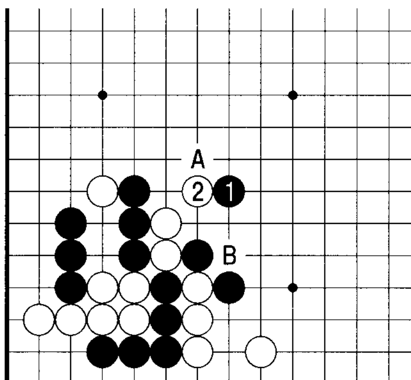
백1, 흑2 때 백은 A에 호구치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 백3은 실리에 짠 수법으로 축이 유리할 때 가능한 수단이다.



7도

7도(백, 곤란)

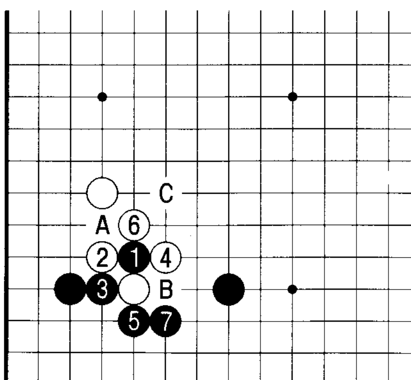
전도에 계속해서 흑은 1로 끊어 백의 약점을 이용하는 것이 요령이다. 계속해서 백2로 단수치고 이하 흑13까지가 예상되는 진행인데 A의 축 성립여부가 선악을 판가름하게 된다.



8도

8도(백의 탈출)

흑은 축이 불리하다면 1로 날일자해서 백의 응수를 엿보는 것이 재미있는 수이다. 계속해서 백2로 마늘모 붙인 것은 이 경우 이 한수라 할 만한 탈출의 맥점으로 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



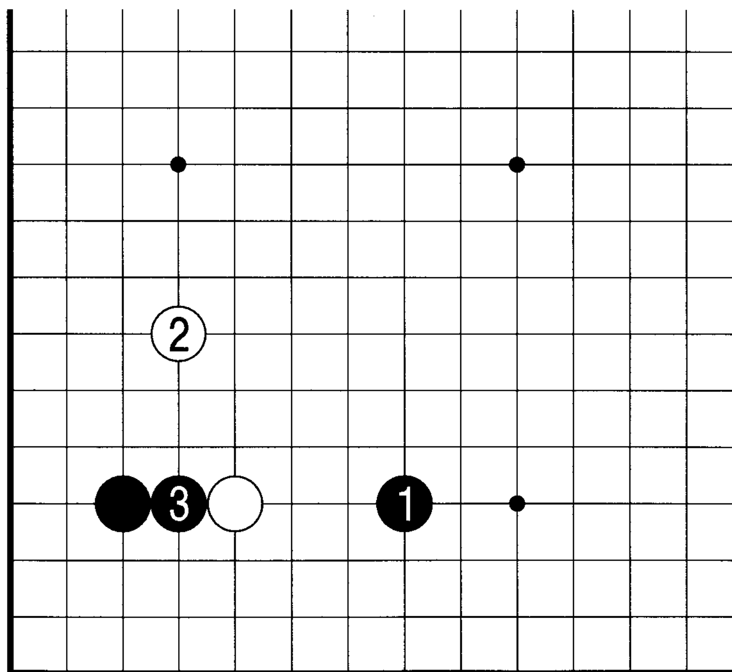
9도

9도(변화)

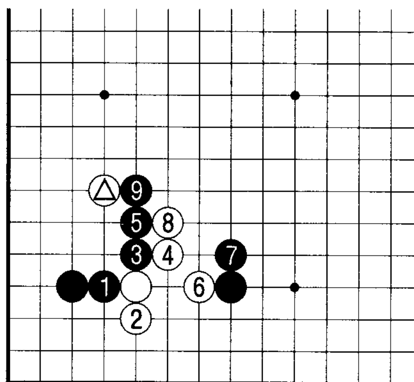
흑1 때 백2로 젖히는 것은 좋지 않다. 그러나 단순히 흑5면 이하 흑7까지 호각이다. 올바른 대응책은 백4 때 흑6으로 키운 후 백A, 흑5, 백B, 흑7, 백C까지. 이후 흑은 두점의 사석을 활용하는 뒷맛이 있다.

제 46 형

변칙수단



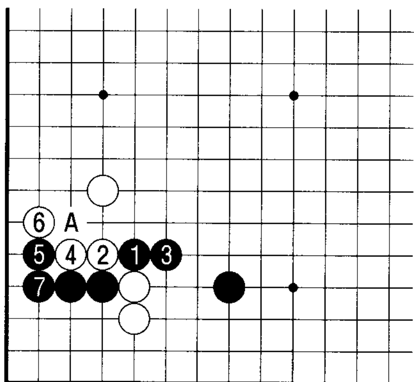
흑1, 백2 때 흑3으로 치받은 것은 속임수의 성격이 강한 수이다. 흑3은 변칙수단이라고 할 수 있는데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(흑, 만족)

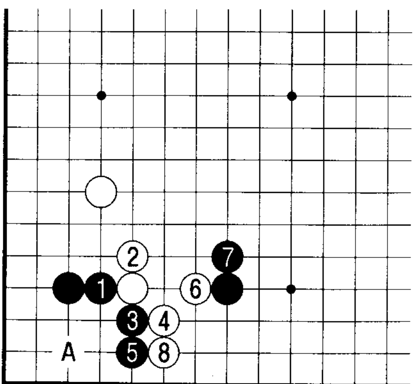
흑1로 치받았을 때 백2로 내려서는 것은 의문이다. 흑은 3으로 젖힌 후 이하 9까지 백을 양분시키는 것이 좋다. 백Ⓐ 한 점을 무력화시켜서는 흑이 유리하다.



2도

2도(백, 불리한 싸움)

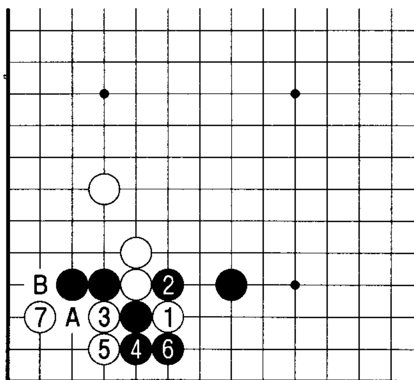
흑1로 젖혔을 때 백2로 끊는다면 흑3으로 뻗는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백4로 막아도 흑5·7로 젖혀 잇고 나면 백은 A의 약점 때문에 불리한 싸움을 각오해야 한다.



3도

3도(백, 만족)

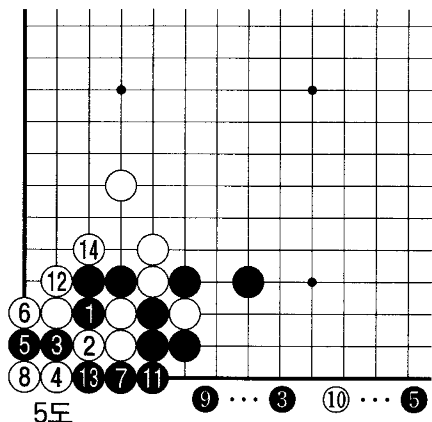
흑1로 치받으면 백은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4로 막는 것이 강수이다. 이후 흑이 5로 물러선다면 백6으로 붙인 후 8로 막아서 백이 유리하다. 귀의 흑은 A의 급소가 남아 있다.



4도

4도(선택의 기로)

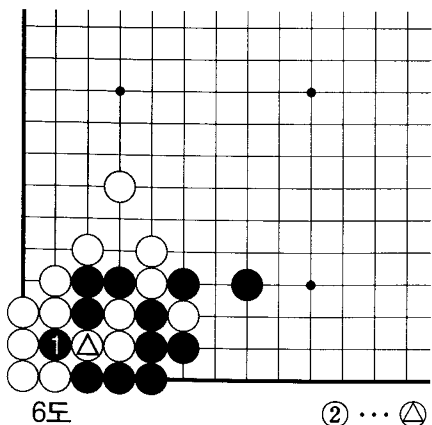
백1로 젖히면 흑은 2로 끊는 한수이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 막게 되는데 흑6으로 달아나고 백7로 한칸 뛰었을 때가 흑으로선 선택의 기로이다. 예상되는 흑의 응수는 A와 B이다.



5도

5도(귀삼수)

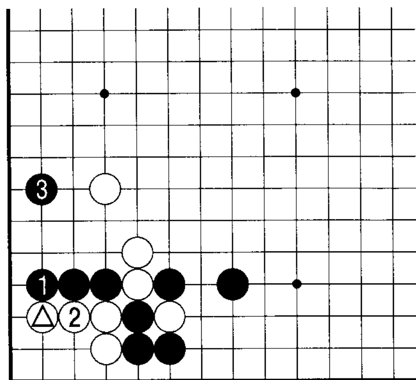
흑1 · 3으로 나가 끊은 것은 귀의 특수성을 이용해서 수상전으로 나가겠다는 뜻이다. 계속해서 백2로 막고 이하 백14까지 흑은 이른바 귀삼수의 맥점을 이용해서 수상전을 승리로 이끌 수 있다.



6도

6도(백, 두텁다)

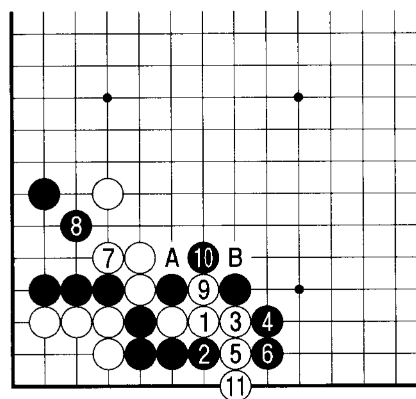
전도 이후 흑은 1로 백 석점을 따내게 되는데 백도 2로 되따내는 것이 요령이다. 이 형태는 흑 모양에 비해 백이 약간 유리하다는 것이 중론이다.



7도

7도(흑의 변화)

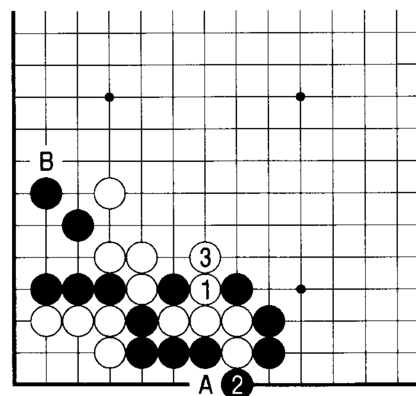
백△로 한칸 뛰었을 때 흑이 전도의 진행을 피해 1로 막는 변화를 살펴보기로 한다. 이때는 백2로 막는 한수. 계속해서 흑은 3으로 진출하게 되는데 ……



8도

8도(흑, 곤란)

전도 이후 백은 1로 움직이는 수가 성립한다. 계속해서 흑은 2로 밀고 나간 후 4·6으로 막게 되는데 이하 백9까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑10이라면 백11로 내려서서 흑이 곤란한다. 이후 흑A라면 백B이다.



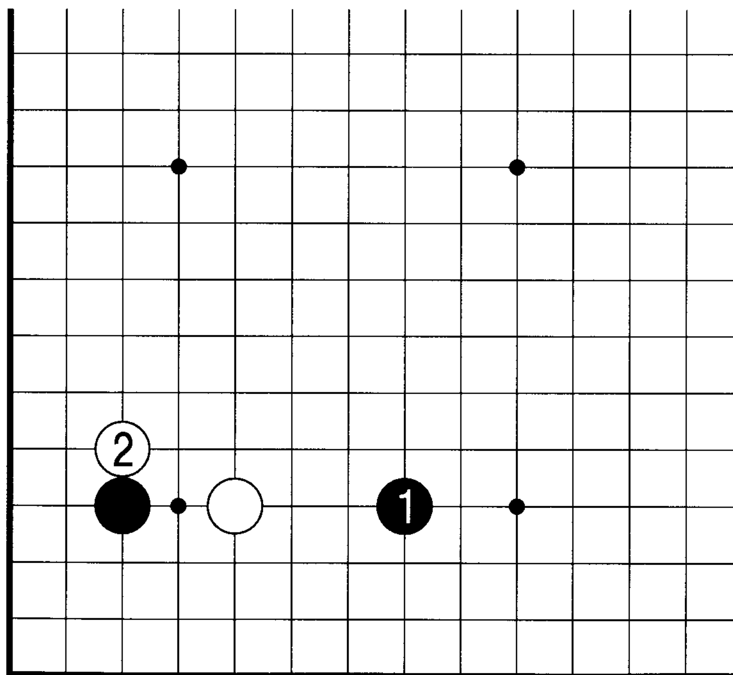
9도

9도(백, 충분)

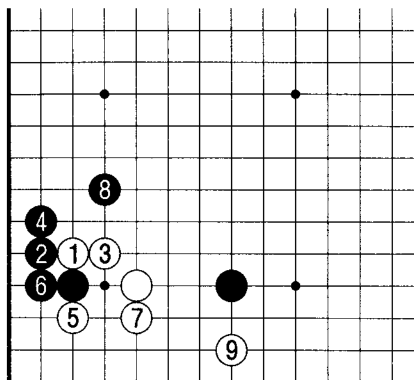
전도의 수순 중 백1로 단수치면 흑은 2로 넘는 정도이다. 백3으로 뻗고 난 후 흑이 백을 공격하기 위해선 A에 잇고 버텨야 하는데 백B로 붙이는 강수가 대기하고 있어 이 형태는 흑이 안 된다.

제 47 형

적극적 붙임



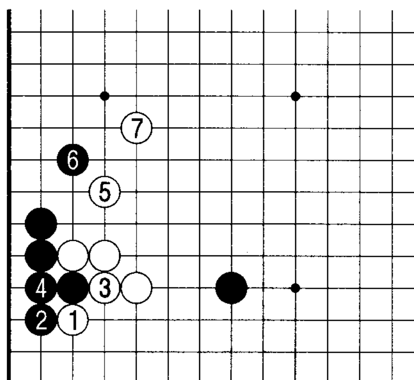
흑1로 협공했을 때 백2로 붙이는 수는 전투적인 성향이 강한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(호각)

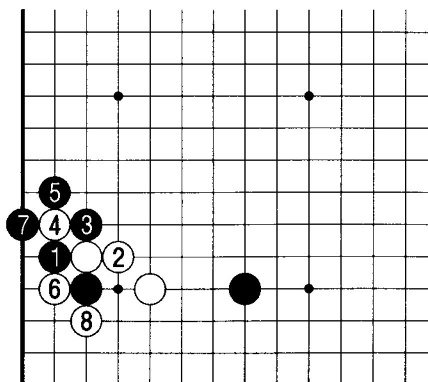
백1로 붙이면 흑2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 가장 보편적인 응수법이다 계속해서 백은 5에 붙인 후 7로 내려서 형태를 정비하게 되는데 흑8, 백9까지가 정석적인 진행이다.



2도

2도(백, 만족)

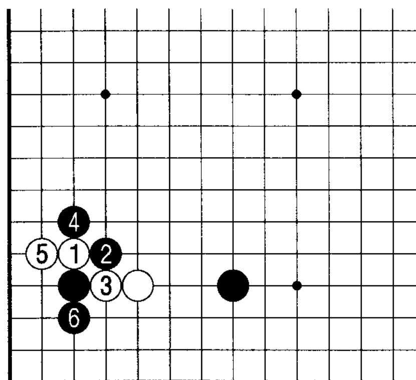
전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 호구치는 것은 약간 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 백7까지 중앙으로 진출해서 충분한 모습이다.



3도

3도(백, 충분)

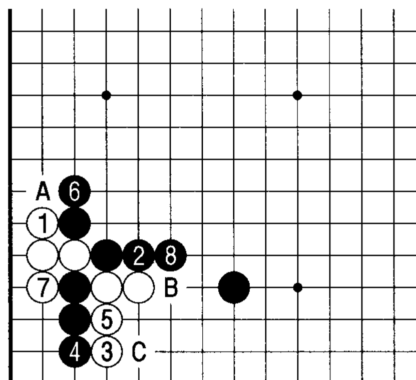
흑1로 젖히고 백2로 뻗었을 때 흑3으로 젖히는 것은 약간 싱거운 수이다. 백은 4에 끊는 것이 좋은 수로 흑5를 기다려 이하 백8까지 집을 갖고 안정하면 충분한 진행이다.



4도

4도(흑의 강수)

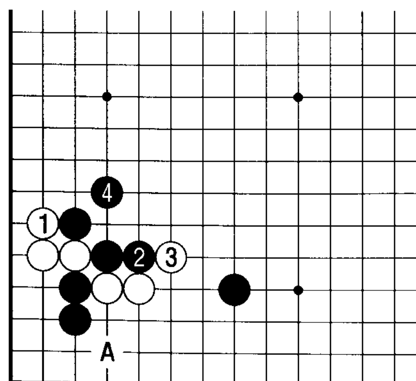
백1로 붙였을 때 흑은 2·4로 단수친 후 6으로 뻗는 것이 강수이다. 이와 같은 수는 세력을 쌓고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



5도

5도(흑의 사석전법)

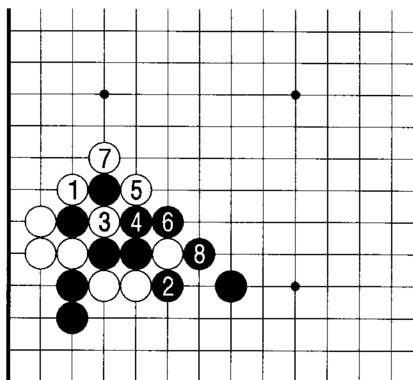
백은 1로 미는 한수이다. 계속해서 흑2에는 백3으로 한칸 뛰는 것이 수상전의 급소. 이후 흑은 4로 뻗어 사석전법을 펼치게 되는데 이하 흑8까지가 기본형이다. 이후 흑은 A에 막든지 또는 B에 막아 C를 선수활용할 것인지 선택하게 된다.



6도

6도(무리한 젖힘)

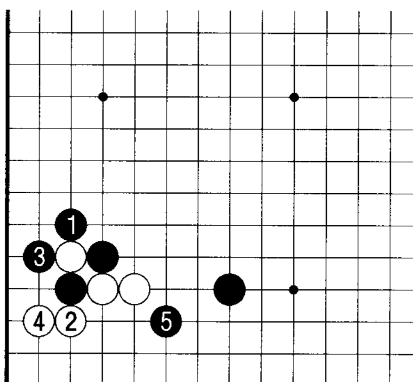
백1, 흑2 때 백이 A에 한칸 뛰지 않고 3으로 젖히는 것은 약간 무리한 수이다. 이 경우 흑은 4로 호구치는 것이 형태상의 급소가 된다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 충분)

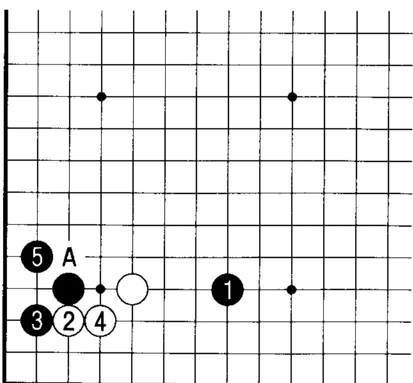
전도에 계속해서 백은 1로 단수치게 되는데 흑으로선 2로 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백3으로 따내고 이하 흑8까지가 예상되는 진행인데 귀의 실리가 커서 흑이 유리한 결말이다.



8도

8도(백, 불만)

흑1로 단수쳤을 때 복잡한 진행을 피해 2로 단수치는 것은 의문이다. 흑3으로 따내면 백은 4에 내려서는 정도인데 흑5가 통렬한 급소가 되고 있다.



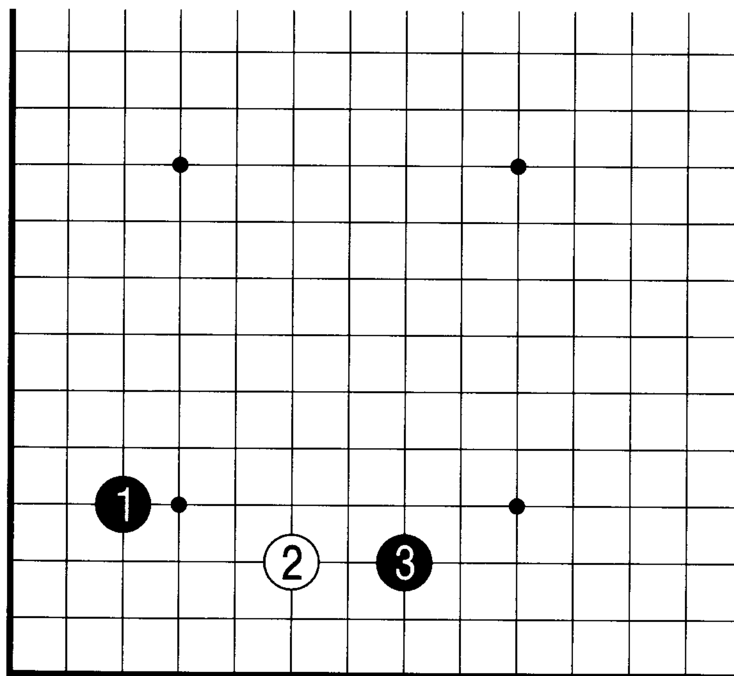
9도

9도(잘못된 붙임)

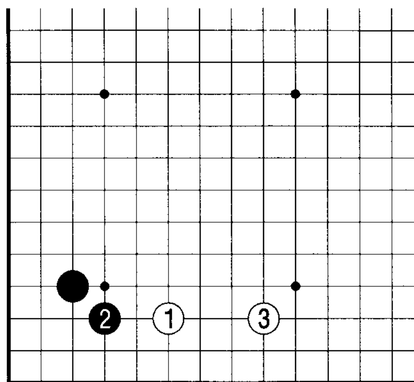
흑1로 협공했을 때 같은 붙임이라도 A가 아닌 백2의 붙임은 좋지 않다. 이 경우 흑은 3으로 젖힌 후 5에 호구치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백은 벌릴 곳이 마땅치 않는 만큼 나쁜 결과이다.

제 48 형

눈목자 걸침



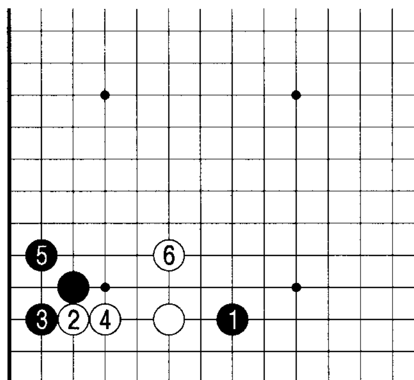
흑1 때 백2의 눈목자 걸침은 유연하게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 흑3으로 협공한 이후의 정석 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(간명하다)

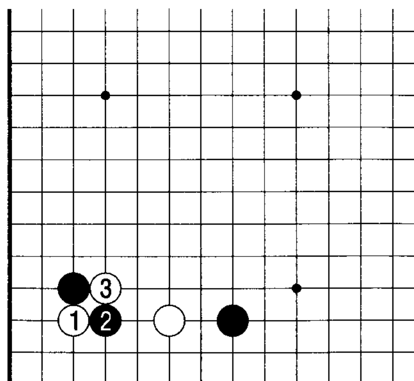
백1로 걸쳤을 때 흑2로 마늘모해서 받으면 가장 간명하다. 계속해서 백은 3으로 두칸 벌려 하변에서 안정을 취하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 기본 정석이다.



2도

2도(백, 활발)

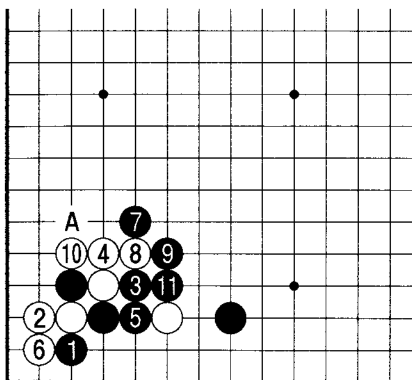
흑1로 협공하면 백은 2로 붙여 수습하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌 후 5에 호구친다면 백6으로 한칸 뛰어 백이 활발한 모습이다.



3도

3도(강력한 젖힘)

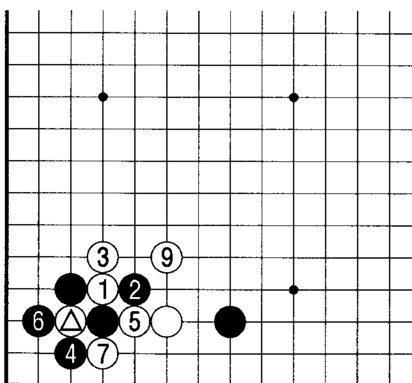
백1로 붙이면 흑은 당연히 2로 젖혀 좌우 백을 분단시킬 곳이다. 계속해서 백은 3으로 끊어 수습하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

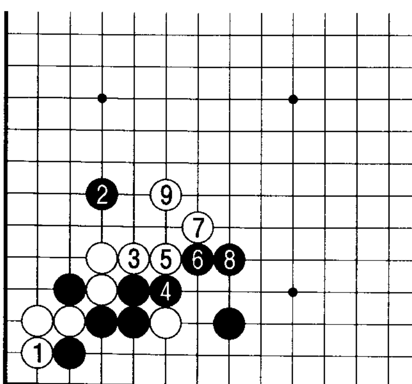
전도 이후 흑은 1·3으로 단수친 후 5에 이어 좌우 백을 분단시키는 것이 행마의 요령이다. 계속해서 백6은 근거의 요처이며 흑7로 씌운 후 이하 흑11까지가 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 붙여 활용하는 수를 엿보게 된다.



5도 ❽···△

5도(흑, 수순착오)

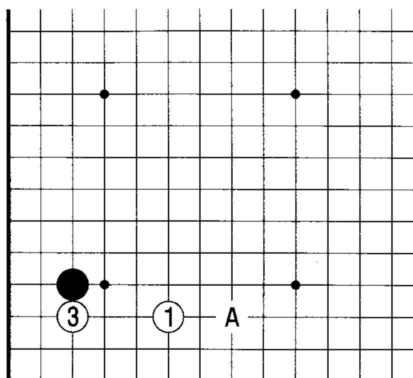
백1로 끊었을 때 흑4로 단수치지 않고 흑2를 먼저 결행하는 것은 수순착오이다. 흑4로 단수쳤을 때 백은 5에 끊는 것이 적절한 변신으로 이하 백9까지 흑 한점을 장문으로 잡아 유리한 결말이다.



6도

6도(흑의 변화)

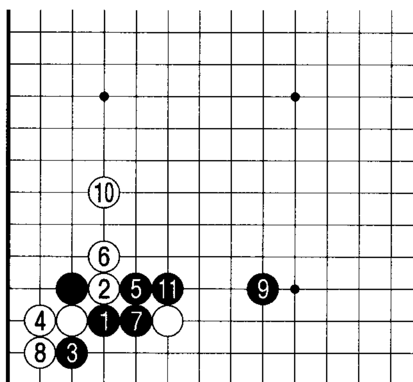
백1로 막았을 때 흑은 2로 응수타진하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백3으로 밀고 이하 백9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



7도

7도(백의 수습책)

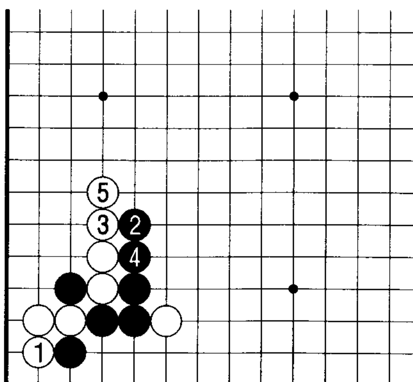
백1로 걸쳤을 때 흑A에 협공한 수로는 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하는 것도 가능하다. 이때도 역시 백은 3으로 붙여 수습하는 정도이다. 계속해서 ……



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 젖히게 되는데 백2로 끊고 이하 백8까지 진행되었을 때 흑9로 전개하는 것이 기본 정석과의 차이점이다. 계속해서 백10으로 한칸 뛰고 흑11로 막기까지가 기본형이다.



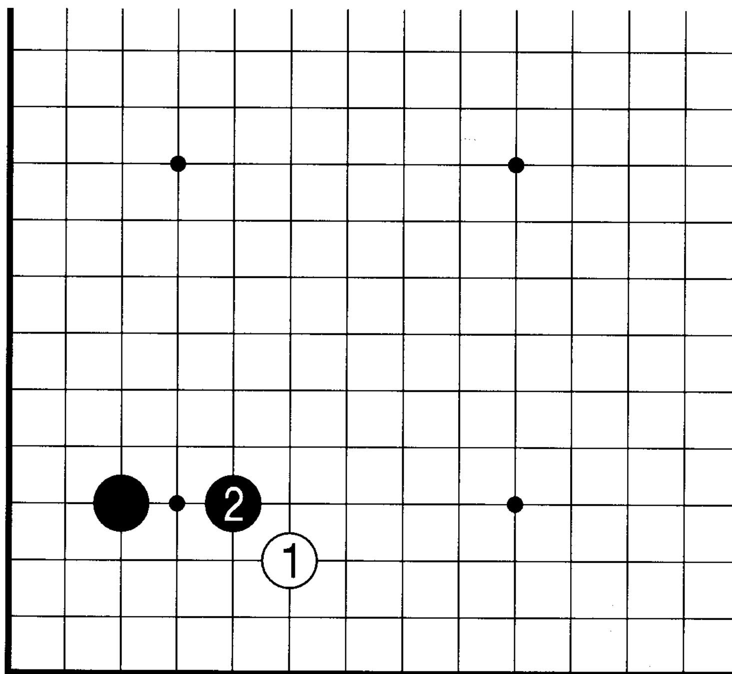
9도

9도(백, 만족)

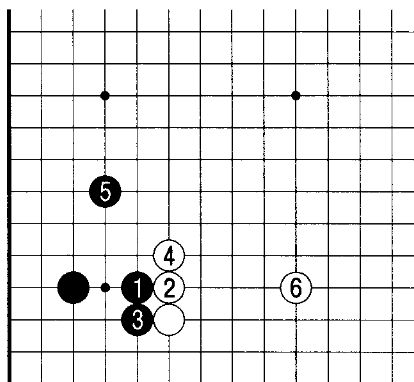
백1로 막았을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 2에 씌우는 것은 의문이다. 계속해서 백은 3으로 뻗는 것이 호착으로 흑4에는 백5로 뻗어 백의 실리가 크다.

제 49 형

세력적인 어깨짚음



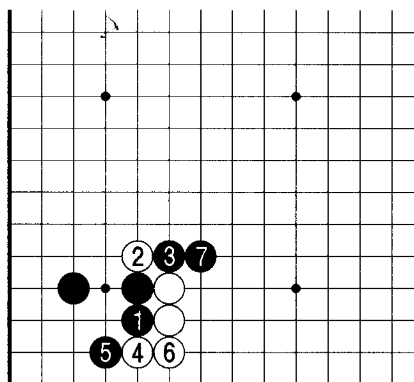
백1로 걸쳤을 때 흑2로 어깨짚은 것은 세력을 중시한 것으로 좌변에 흑돌이 놓여 있을 때 유력한 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

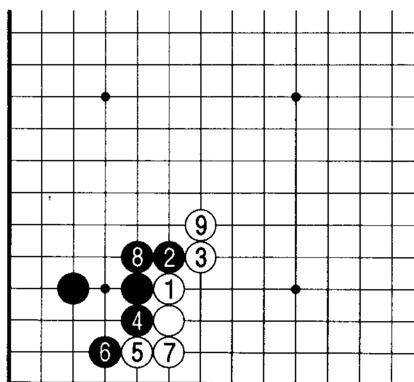
흑1로 어깨짚었을 때 백2로 밀고 올라선 수는 우변을 중시한 수이다. 계속해서 흑3으로 막고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다.



2도

2도(백, 곤란)

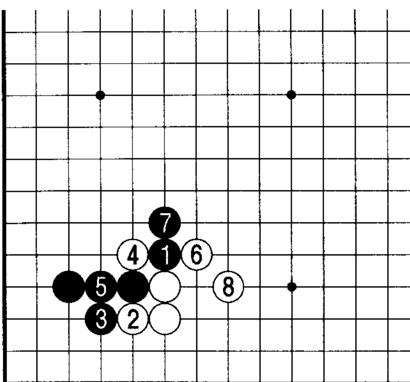
전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 백2로 젖히는 것은 무모한 수이다. 흑은 3으로 끊는 것이 강수로 백4·6으로 젖혀 이어도 흑7로 뻗고 나면 백이 불리한 진행이다.



3도

3도(백, 충분)

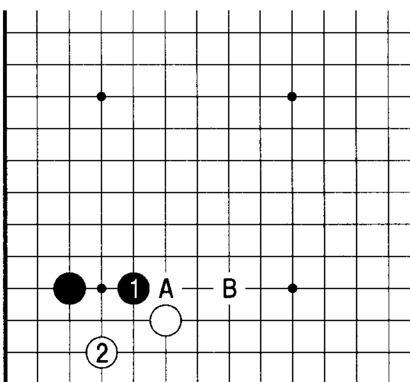
반대로 백1로 밀고 올라섰을 때 흑2로 젖히는 것은 흑이 좋지 않다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 백5·7로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑은 8로 잇는 정도인데 백9로 뻗는 자세가 좋아 백이 유리하다.



4도

4도(흑, 만족)

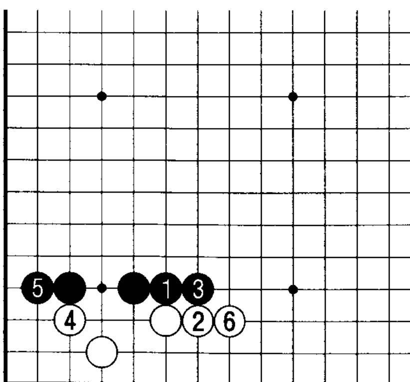
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 밀고 들어간 후 4에 단수치는 것은 좋지 않다. 흑5로 이으면 백은 6으로 단수친 후 8로 호구치는 정도인데 상대를 강화시켜준 만큼 손해가 크다.



5도

5도(실리지향)

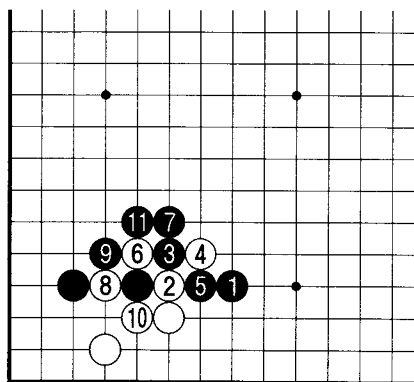
흑1로 어깨짚었을 때 백2로 날일자한 것은 실리지향의 수이다. 이후 흑은 A에 밀든지 B 방면에서 협공하든지 선택하게 된다. 계속해서 ……



6도

6도(백, 충분)

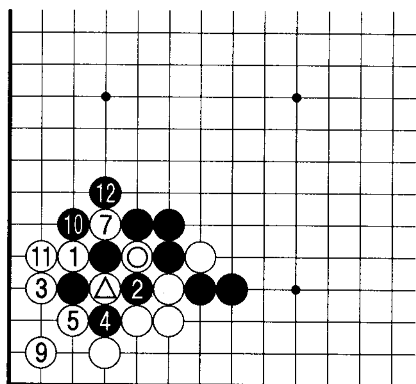
전도에 계속해서 흑1·3으로 미는 것은 중앙 방면의 세력을 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백은 2로 뻗은 후 4·6까지 실리를 차지해서 충분한 결말이다.



7도

7도(적극적인 협공)

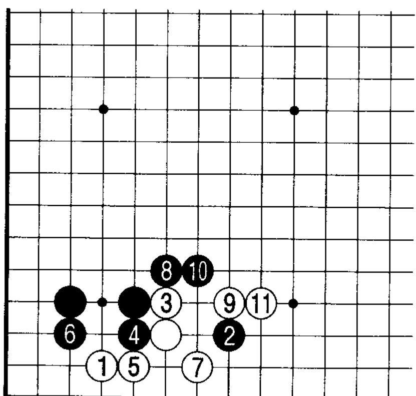
흑은 1로 협공해서 적극적으로 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 2·4로 젖힌 후 이하 흑11까지 상대의 단점을 이용해서 실리를 차지하게 되는데 ……



8도 6···△ 8···◎

8도(정석)

전도 이후 백1로 단수치는 것이 좋은 수이다. 흑2로 따낼 수밖에 없을 때 백3·5로 돌려친 수가 또한 좋은 수순. 계속해서 흑6으로 잇고 이하 흑12까지 세력과 실리의 갈림이 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



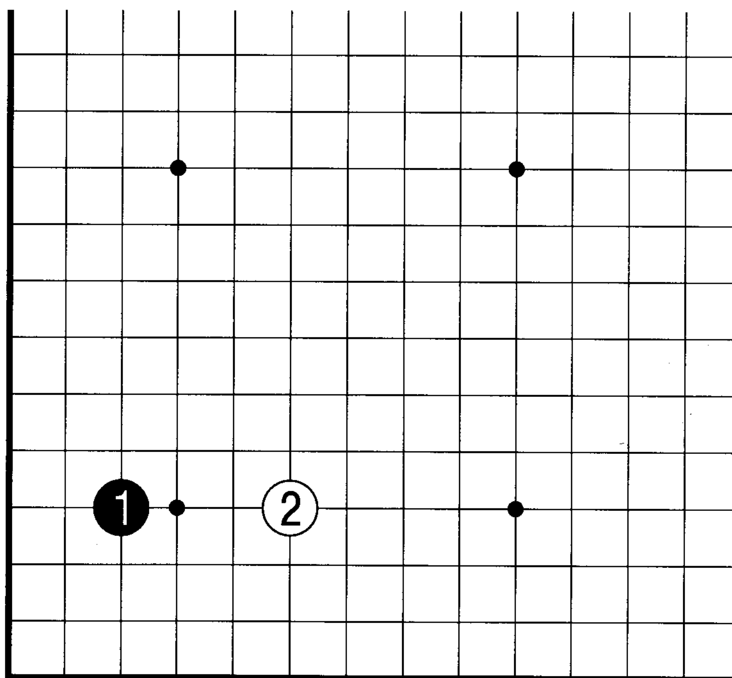
9도

9도(기본 정석)

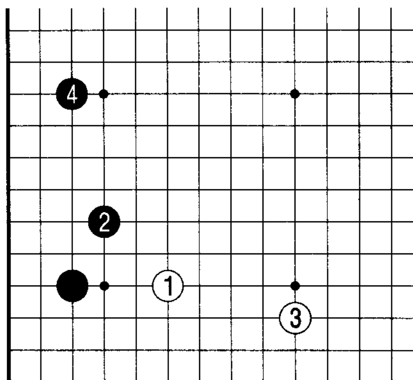
백1로 날일자했을 때 흑은 2로 협공하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 밀어 올린다면 흑4·6으로 쌍립선 후 이하 백11까지 처리하는 것이 요령으로 이 역시 기본 정석에 속한다.

제 50 형

두칸 높은 걸침

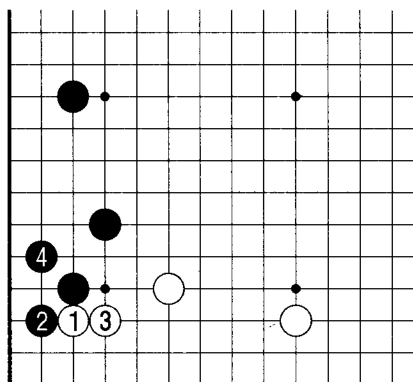


흑1 때 백2의 두칸 높은 걸침은 상대의 공격을 최대한 완화시키겠다는 뜻이다. 백2의 걸침이라면 흑은 백을 공격하기 보다는 귀를 지키는 것이 보다 알기 쉽다.


1도

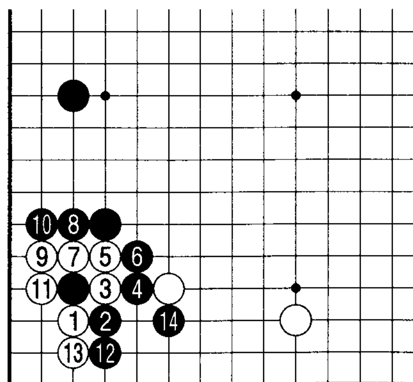
1도(정석)

백1로 걸치면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백3으로 벌리고 흑4로 전개하게 되는데 흑 모양이 확실해서 부분적으로 흑이 유리하다.


2도

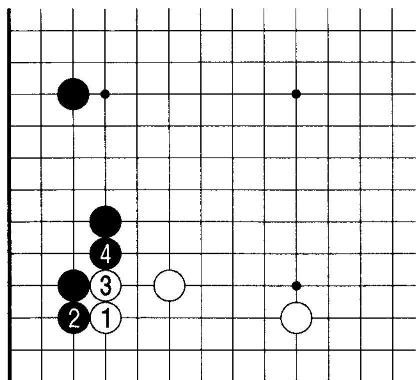
2도(백의 활용)

전도 이후 백은 1로 붙이는 것이 활용수로 남는다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3, 흑4까지 선수로 이득을 취한 모습이다.


3도

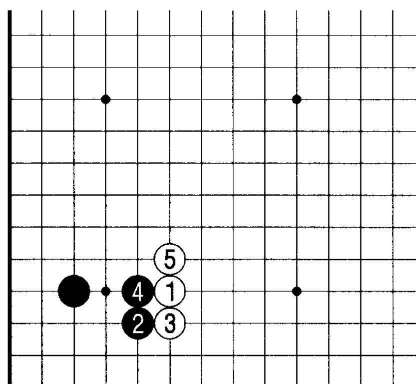
3도(흑의 강수)

백1로 붙였을 때 흑은 상황에 따라 강력하게 2로 젖히는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 끊고 흑4 이하 14까지 세력과 실리의 갈림이 되는데 흑의 외세가 두터운 모습이다.


4도

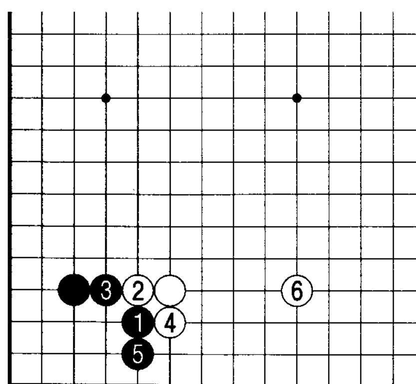
4도(간명한 활용)

전도와 같은 복잡한 진행을 피하고 싶다면 백은 1로 날일자해서 활용하는 것이 좋다. 계속해서 흑2로 막고 백3, 흑4까지가 기본형이다.


5도

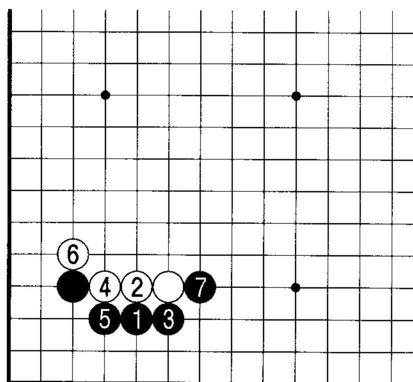
5도(실리지향)

백1로 두칸 높게 걸쳤을 때 귀의 실리를 중시하고 싶다면 흑2로 날일자하는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지 진행되면 기본 정석으로 환원된 모습이다.(제49형 1도 참조)


6도

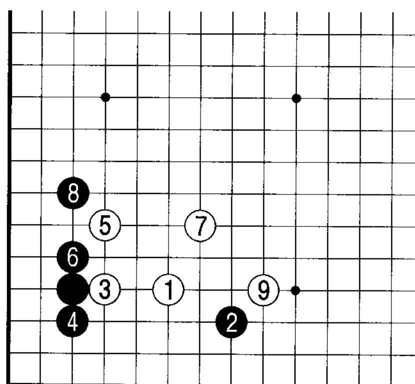
6도(정석)

흑1 때 백은 2로 막는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 치받고 백4 이하 6까지 진행되면 소목의 기본 정석으로 환원된 모습이다.


7도

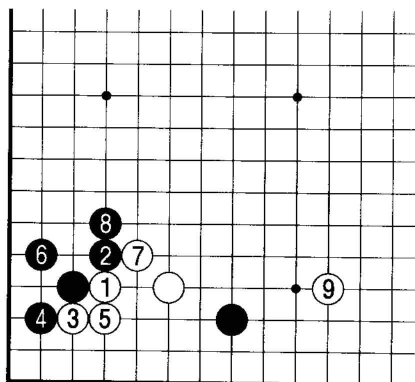
7도(정석 환원)

흑1, 백2 때 흑은 3으로 미는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백은 4로 치받은 후 6으로 젖히게 되는데 흑7로 큰 눈사태정석으로 환원된 모습이다. 이후는 복잡한 싸움이 예상된다.


8도

8도(부적절한 협공)

백1 때 흑2로 협공하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백은 3으로 붙이는 것이 좋은 행마법으로 흑4 이하 8까지 실리를 중시한다면 백9로 씌워 백이 활발한 모습이다.

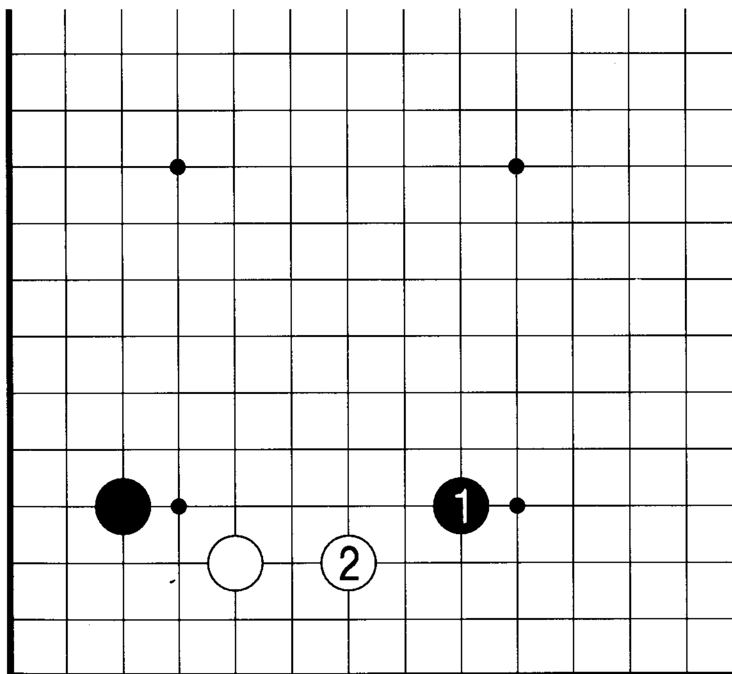

9도

9도(백, 충분)

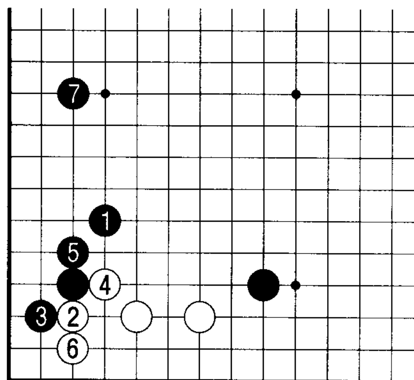
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 되젖히는 것이 적절한 처리법이다. 계속해서 흑은 4로 젖힌 후 6으로 호구치는 정도인데 이하 백9까지 전도와 대동소이한 결과이다.

제 51 형

세칸 높은 협공



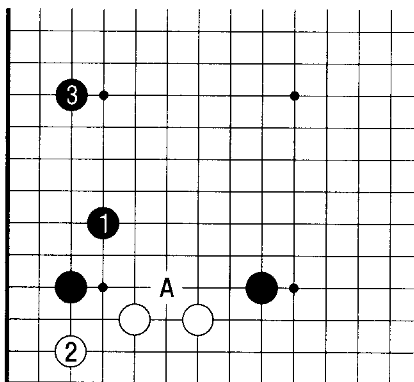
흑1은 세칸 높은 협공으로 여러가지 협공 중에서 가장 유연한 수단이라고 할 수 있다. 백은 2로 한칸 벌려 수습하게 되는데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

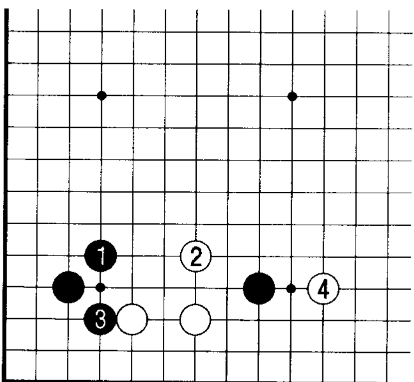
흑은 1로 날일자해서 받는 것이 가장 무난한 응수법이다. 계속해서 백은 2로 붙여 수습하게 되는데 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 피차 불만없는 호각의 갈림이다.



2도

2도(백, 미흡)

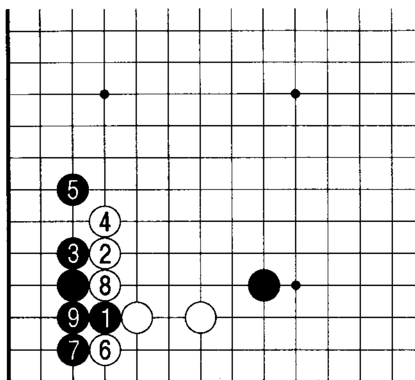
흑1로 받았을 때 백2로 날일자하는 수는 한때 유행했지만 근래엔 잘 쓰이지 않는다. 이유는 흑3으로 전개한 이후 흑이 A로 들여다 보았을 때 응수가 의외로 거북하기 때문이다.



3도

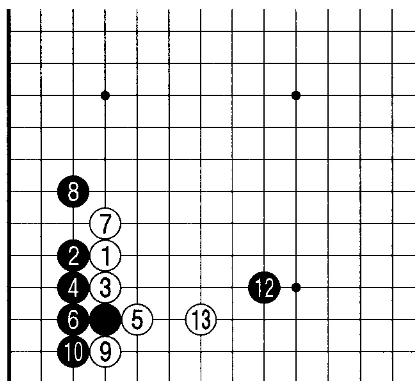
3도(백, 활발)

흑1의 마늘모 응수는 이 경우 너무 온건한 수이다. 이하 백4까지 흑의 거북이 걸음에 비해 백은 활발한 형태를 취하고 있는 모습이다.


4도

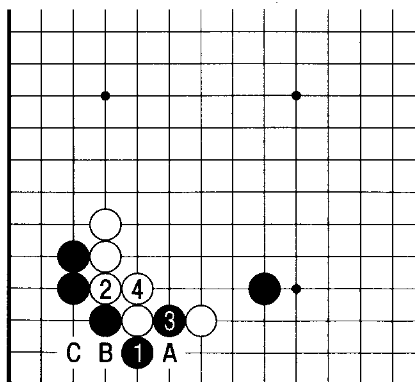
4도(백, 만족)

흑1의 마늘모 붙임이 일반적이다. 이에 백2의 날일자 씌움은 상용수법인데 흑3, 백4 때 흑5로 한칸 뛴 수가 완착. 이하 흑9까지의 결말은 백이 유리하다.


5도 ⑪ … 손뺌

5도(수순분석)

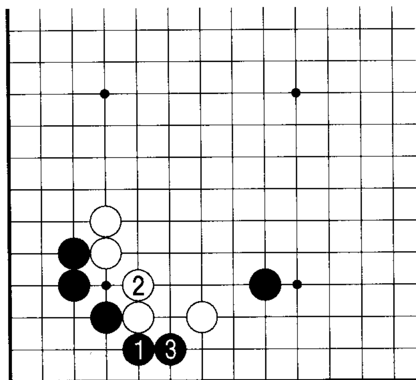
전도의 수순을 분석해 보면 백1, 흑2 때 이하 흑10은 밀어붙이기 정석의 일종이다. 그런데 흑10 이후 백이 손을 빼자 흑이 12에 두어 백13으로 틀을 갖추게 해준 모습이다. 흑12, 백13의 교환은 당연히 흑이 손해이다.



6도

6도(최선의 응수)

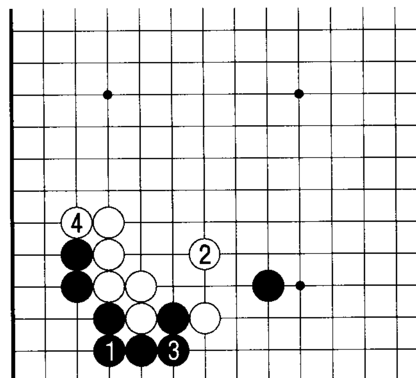
흑은 기세상 당연히 1로 젖힐 곳이다. 계속해서 백2로 찝은 것은 최선이며 흑3, 백4까지 필연적인 진행이다. 수순 중 백2로 A에 젖히는 것은 흑4로 단수쳐서 백이 좋지 않다. 이후 흑의 응수는 B와 C 두가지가 있다.



7도

7도(백, 불만)

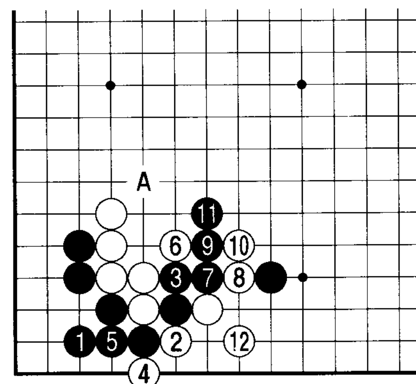
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는 것은 책략이 부족한 수이다. 흑3으로 뻗고 나면 백으로선 다음의 행마가 여의치 않는 만큼 불리한 형태이다.



8도

8도(기본 정석)

먼저 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 한칸 뛰는 것이 행마의 틀로 흑3을 기다려 백4로 막는 것이 수순이다. 이 진행은 피차 불만없는 기본 정석이다.



9도

9도(난해한 싸움)

흑1로 호구친 수는 난전을 유도한 것이다. 백도 2·4로 단수쳐서 전투로 맞선 것은 당연한 기세이며 이하 백12까지가 예정된 수순이다. 이후 흑은 A에 씌워 왼쪽 백 다섯점을 공격하게 되는데 피차 어려운 싸움이다.